UCG

PSP专辑

VOL.12

PSP SPECIAL

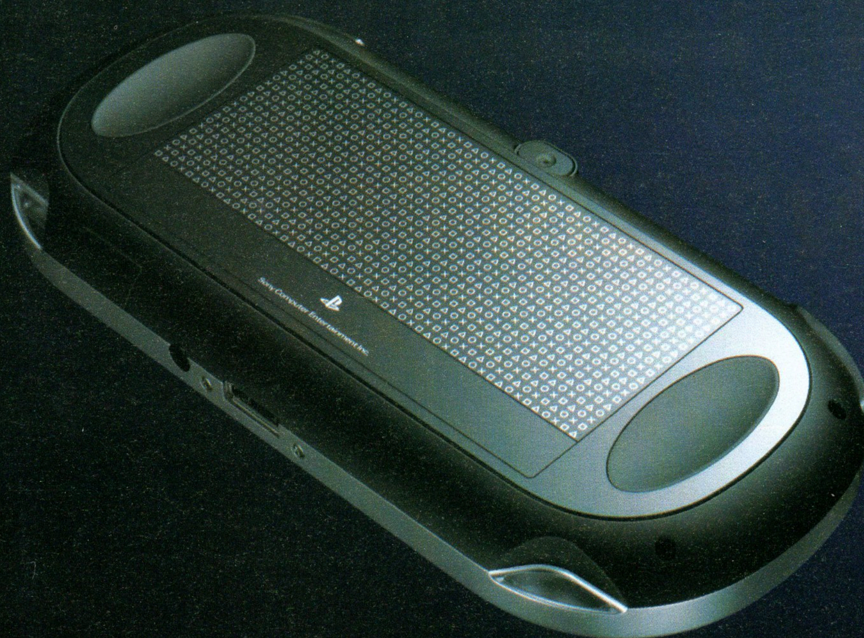







タクティクスオウガ
Tactics Ogre®
運命の輪™

タクティクスオウガ
Tactics Ogre®
運命の輪™



Next Generation Portable



PSP专辑

VOL.12

PSP SPECIAL

CONTENTS

版权信息
主编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发行：（0931）4867606
开本：16开 212毫米×278毫米
版次：2011年3月第一版
印次：2011年3月第一次印刷
印张：15

印数：3000册
字数：220千字
出版日期：2011年3月
定价：32 元
ISBN 978-7-89476-598-7

DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PSP专辑Vol.12》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括游戏典藏、精选主题、实用软件、OST大派送。

游戏典藏

SD高达G世纪 世界
世界传说 光明神话3
梦幻之星 携带版2 无限

使用方法

解压后放到记忆棒的ISO文件夹里，然后在PSP系统菜单的游戏选项里运行。





精选主题

数十款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为".ptf"的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的"主题设定"里进行自定义主题更改。





玩转PSP

常用软件和破解相关软件尽收其中

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

使用方法

请参考专辑中的PSP酷软推介和PSP全面破解指南栏目。

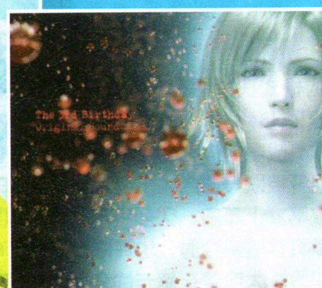
OST大派送

寄生前夜 第三个生日
世界传说 光明神话3
光明之心

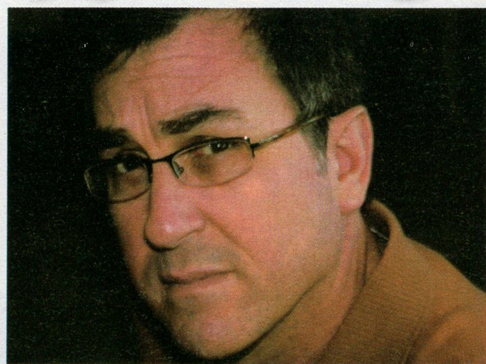
使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上播放。





保卫掌机王国





文 Lancer

2010年底，业界大嘴Michael Pachter以其极具事后诸葛之智慧的标准口吻说："我认为PSP从发售那天起就已经死了，而且我认为PSP2也将上市即死。"Pachter的这番"上市即死"论被网友们津津乐道，当可评为2010年十大经典言论之一。在摩根集团领着高薪厚禄的Pachter可能忘记了几年前他还发表过NDS难与PSP抗衡的论断，现在他相信整个掌机业都处在水深火热之中，iPod Touch将最终夺走索尼与任天堂打下的掌机江山。

PSP在欧美的"濒死"是不争的事实，2006年之后，索尼第一方对PSP撒手不理。久多良木健与平井一夫都相信，根据2005年PSP在欧美气势如虹的精彩表现，即使将第一方资源完全抽出，转向命悬一线的PS3，PSP本身的市场人气与第三方的支持完全可以帮助其顺利发展。与此同时，任天堂将公司百多年历史上最高的宣传预算投入于NDS，彻底扭转掌机市场局面。所谓一子错满盘皆输，在2007年的大败退之后，PSP在欧美地区从此一蹶不振，索尼的任何大作与宣传攻势都无济于事。

如果不是一款《MHP》掀起了日本地区的联机热，PSP可能早已入土。所以当2010年初，索尼告诉一些主要第三方：PSP的后继机种NGP已经在开发中，对PSP心有余悸的多数欧美厂商们选择了观望，只有几家日本厂商决定支持，NGP被戏称为"No Game Play"。人们似乎忽略了发布会最后出现在大屏幕上的"Call of Duty"，忽略了Epic Games"一周内可完成NGP游戏移植"的宣言，在这部最不被人看好的高性能掌机背后，隐藏着索尼出奇制胜的新章法……

SCE的DNA

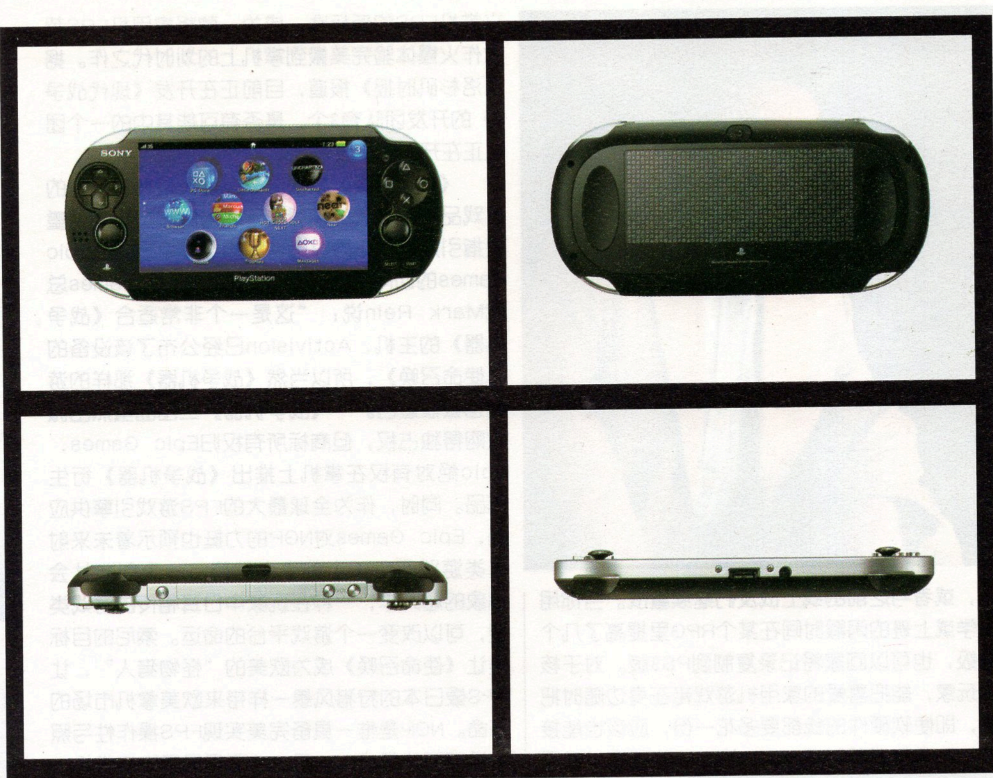
错误的格式抉择会葬送一部优秀的主机。卡带格式毁了N64，蓝光拖累了PS3，而UMD也是PSP在掌机战争中失利的罪魁祸首之一。UMD与缺少右摇杆被欧美业内人士普遍认为是PSP两个最大的败笔。十年前，久多良木健决定以迷你光碟作为掌机存储媒介时，也许想像不到在PSP的生命周期里，大容量存储卡片会跌到白菜价。PSP与PS3最悲惨的地方就在于它们生不逢时，如果PS3诞生在蓝光已经普及之时，索尼的一切战略规划都有可能顺利实现。而PSP诞生之时，为实现家用机级别的画面表现与内容丰富度，确实需要超过1.5G的容量，而当时的存储卡片在技术与成本上都无法满足PSP的需要。于是PSP背负了一个占据其三分之一体积、且成本不菲的UMD光驱，并因而对电池续航能力造成巨大压力。当小巧玲珑的iPhone与iPod Touch诞生之际，以掌上多媒体设备自居的PSP突然沦为上古文物。

索尼向来以其PlayStation系列产品牢牢掌握18～34岁男性消费群体而骄傲，而这个对消费电子潮流嗅觉敏锐的消费群正在向iOS大规模叛逃。苹果的崛起对PSP造成的破坏力可能超过NDS。iPod Touch无论在外形、性能还是软件价格方面都有PSP无法企及的优势，索尼从2009年起就已经意识到掌上娱乐市场已是苹果的天下，Walkman的辉煌无法重现，索尼不应该与苹果正面交锋。索尼在2009年1月16日的视听事业部门新年会议中，秘密发表了"败北宣言"，决定"今后Walkman将不再向iPod王国挑战"。

PSP在欧美的失败，是因为误入歧途并遭遇豺狼。PSP北美发售初期，与之配套的《蜘蛛侠2》等UMD电影大热销，给索尼以错误的讯息，误导其在多媒体的道路上越走越远。在2005年，索尼跑好莱坞比跑硅谷勤快，霍华德·斯金格希望UMD成为掌上影音的首选格式，希望UMD电影的销量超越游戏。索尼忽略了玩家对PSP缺少右摇杆的抱怨，忽略了PSP游戏被贬为PS2劣化移植版的事实。当PSP主要市场目标的PS2玩家们渐渐失去兴趣之后，索尼流着口水翘首以盼的所谓主流市场也追逐苹果而去。《MHP》在日本的崛起出乎所有人的预料，Capcom在无意间代替索尼扮演了指引者的角色，为索尼指出了一条走核心化战略的明路。可惜此时PSP在欧美大势已去，狩猎风暴注定无法复制到欧美，NDS已经在青少年玩家中建立起铜墙铁壁，男性成年玩家们只对家用机上的车枪球在线联机有兴趣，而PSP的性能与右摇杆的缺失都限制了射击类游戏的移植，况且在中青年玩家中也不那么容易形成三五成群坐一块联机游戏的氛围。索尼需要一部新掌机，一部可以让欧美数千万核心玩家们产生兴趣的掌机，他们需要的是画面、网络与操作手感——NGP提供了他们需要的一切。

平井一夫在日本WATCH网站采访时说："NGP的着眼点是游戏，这是SCE的DNA。"在笔者的记忆中，这是继PS发售后的17年来，索尼首次在新主机公布时以游戏为惟一宣传要点。据称拥有掌上设备最强屏幕的NGP理论上





拥有远胜iPhone 4的电影播放效果，3G+Wi-Fi、更大的屏幕以及双面触控的操作界面也将使其在上网功能方面有出色表现。而平井一夫却对这些功能一语带过，拥有最丰富多媒体配置的NGP却成为定位最纯粹的掌上游戏机，将“究极没入感的游戏体验”作为主机设计过程中的首要目标。通过大量测试人员的不断试验，千锤百炼出经典的“超椭圆设计”，其手感获得从媒体到游戏开发者们的一致好评。据内部人士称，NGP造型之所以放弃了初版开发机的PSP go式滑盖造型，除了更照顾游戏的操作手感，同时也是为了突出其作为一部专业掌机的形象特征，不希望被人当作一台无法打电话的智能手机。换而言之，索尼不愿与苹果为敌，NGP将会在自己的游戏领地上辛勤耕耘。

NGP被不少业界观察家认为是索尼创新能力缺失的佐证，它几乎揉合了当前所有掌上设备的常见要素，而自己的创新只有一个效果未明的背部触控板。但是在掌机业遭到外围市场的围攻时，保守不一定是坏事，在多媒体市场上毫无胜算的索尼只有保住核心玩家市场，守住自己的阵地。幸运的是，NGP不再像PSP一样生不逢时。近年来智能手机市场的高速发展推动基础技术飞速进化，而家用机却遇上性能瓶颈，此进彼退之下，以合理成本将次世代家用机掌机化成为可能。同时3G网络与大容量存储卡片成本的迅速降低也扫清了NGP在介质选择上的障碍。将主流家用机游戏高效完美移植到掌机上成为可能。

成本主义

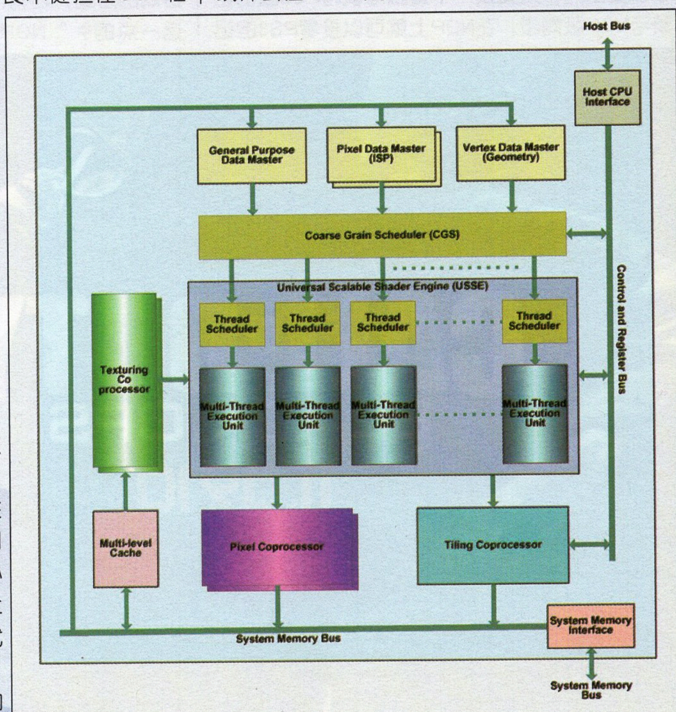
价格与游戏是决定游戏机成本的两大主因。市场上对NGP最大的担忧主要集中在价格。在NGP公布当天，日本三线游戏开发商Alchemist社长在公司官网博客中感叹：高性能的NGP裸机价格也许会达到59800日元，与NTT签约两年3G服务的版本可能也要39800日元，而且高性能意味着高软件开发费……那些未在NGP首批支持厂商名单中出现的第三方们也抱有同样的忧虑。价格是第三方对一部新游戏机是否值得投资的关键决定因素，历史上的多个案例证明了这一黄金原则的可靠性。大发行商根据价格推测未来走势，而小发行商根据大厂的举措相机而动。在NGP的首批名单中，EA、THQ等大厂的缺席令人担忧。在公布令人满意的价位之前，NGP将难以获得第三方的真心支持。

自从平井一夫接替久多良木健担任SCE社长，控制成本几乎成为SCE管理层上下的头等大事。3年来，PS3经历了SCE历史上最严格的成本管控，从薄版PS3取消多种华而不实的功能就可以看出索尼“省下每颗螺丝钱”的强烈愿望。通过这三年的成本控制，PS3开始实现硬件盈利，并成为SCE扭亏为盈的根本原因。NGP也将控制成本作为研发过程中的最高考量。SCE全球工作室总裁吉田修平说，为了节约成本，NGP已经砍掉了多种“很酷”的功能。久多良木健抛弃市面上高性价比的成熟内存技术，使用昂贵的XDR，只为换来小小的性能提升。这种性能至上的决策考量在平井一夫时代不可能重现。为控制成本，平井一夫可以打破传统的内部供给体制，寻求社外性价比更高的核心技术。平井一夫时代的SCE从硬件至上转为软件至上，软件开发预算比例的提高正直观地转化为SCE第一方游戏开发能力的突飞猛进。

NGP采用了当前智能手机行业流行的“ARM Cortex-A + PowerVR SGX”硬件结构，无论是硬件效能还是零部件的供给都有保证，索尼还可以节省一大笔核心技术的研发投入。软件开发商可以在这个成熟的技术环境中大大加快游戏开发效率，NGP可能成为SCE历史上开发环境最友好的一部主机。

“纯游戏机”的市场定位也有利于NGP的成本控制。PS3肩负着索尼芯片事业、蓝光事业、网络事业等各部门的殷切期望，因为索尼在其他领域的野心而投入数十亿美元开发CELL处理器，并且让每部主机承担了蓝光光驱400美元的高昂成本，SCE还要为索尼集团的网络战略而承受免费网络服务的巨额运营成本。平井一夫为NGP卸下了所有的重担，硬件设计上以“次世代游戏体验”为主要目标，在此之外的一切成本均可削减。

SCE对于高成本的危害有着切肤之痛，它为PS3承受了80亿美元的亏损。NGP再次铤而走险，虽然平井一夫已竭尽全力控制成本，但是根据其远超iPad与iPhone 4的性能，成本将很难控制到300美元以下。EEDAR的业界分析家Jesse Divinch认为NGP的价格应该在300～350美元之间，而根据以往掌机100～200美元的常识范围，超过300美元的价格很难令第三方安心。好在索尼还留了一张王牌——3G可能会成为NGP胜负关键。在美国与Verizon签约2年的iPhone 4（16GB版）售价200美元，而同样机型的裸机价格高达650美元。NGP通过3G服务捆绑，只要将价格控制到200美元以下，胜算将大大提高。NGP的目标用户是消费能力较强的核心玩家，对于这部分消费者，能够用200美元将PS3揣在兜里，如此诱惑将难以抗拒。核心玩家对在线游戏的无尽渴求或许会让NGP成为3G服务供应商们争相拉拢的对



象，正如网络游戏对互联网的发展功不可没，掌上网战或许会成为3G网络的重要推动力。

掌机化PS3

第三方担忧的不止是硬件成本。进入高清时代后，游戏开发成本平均提高了两倍以上。如果NGP游戏与PS3大作一样达到2000万美元以上的开发成本，可能95%以上的游戏都要亏损。这就是索尼在发布会中不断强调NGP可轻松移植PS3游戏的原因——用PS3游戏的素材制作NGP版几乎是控制其游戏开发成本的惟一办法。

吉田修平在答记者问时强调："比起PSP与PS2，NGP与PS3之间的机能更加接近"，他还特别指出PS3游戏的开发素材可以直接应用于NGP游戏。PS Meeting接连6段的第三方技术演示都在强调将PS3游戏移植到NGP的便利性，Epic Games甚至能在一个星期内完成整个游戏的移植。过于依赖移植曾是掌机业的大忌，因为掌机的性能有限，单纯移植那些针对家用机性能而开发的游戏，得到的只会是令人索然无味的阉割版。但NGP却是一款家用机级别的掌机，与其说它是"PSP2"，倒不如说是"PlayStation 3 Portable"。如果将其归类到PS3的产品线上，我们会看到一条更具可行性的胜利之路。

PS3/X360是当前业界标准的跨平台方式，如果索尼对第三方加以引导，将PS3/X360/NGP跨平台作为业界新标准，所有为PS3/X360开发的游戏都同时推出一个NGP版，第三方增加的只有一些移植成本，而NGP得到的是画面与内容都超越掌机常识的一线大作。NGP的竞争对象不再是掌机，而是X360，通过NGP与PS3的双剑合璧，提高索尼在高清游戏市场上的占有率。同时这也是未来掌上娱乐与客厅娱乐无缝对接的一次重要试验。当你在PS3上激战正酣时，如果遇到有急事要出门，只要按一个键就可以将PS3版的记录与NGP版同步，在NGP上就可以接着PS3的记



录，或者与之前的线上战友们继续鏖战。当你用上学或上班的闲暇时间在某个RPG里提高了几个等级，也可以回家将记录复制到PS3版。对于核心玩家，能把喜爱的家用机游戏带在身边随时把玩，即使软硬件的钱都要多花一份，应该也能接受。为了照顾同时拥有PS3与NGP的玩家，索尼可推出PS3与NGP游戏的同捆套装，售价仅比单体版略高，NGP版的游戏数据可以保存在蓝光光碟的多余空间里，通过PS3读取后传输到NGP，这样还能节省NGP版的卡片成本。

虽然EA的名字并未出现在NGP的首批支持厂商名单中，但EA几乎毫无疑问地会为NGP开发游戏。早在NGP正式公布前，EA首席执行官约翰·里奇蒂耶罗就对人们说："能把PS3塞到口袋里真是令人无法抗拒的诱惑。"把NGP当作便携版PS3已成为第三方巨头的共识。在PS Meeting最后，作为压轴戏公开的是《使命召唤》，Activision的《使命召唤》品牌负责人Philip Earl说："我们相信NGP将会改变大家玩游戏的方式，还有什么比《使命召唤》更能证明这一点的？"NGP版《使命召唤》的目标是树立掌机FPS的新标准，成为一款将家用机FPS超大作火爆体验完美搬到掌机上的划时代之作。据《洛杉矶时报》报道，目前正在开发《现代战争3》的开发团队有3个，是否有可能其中的一个团队正在开发NGP版？

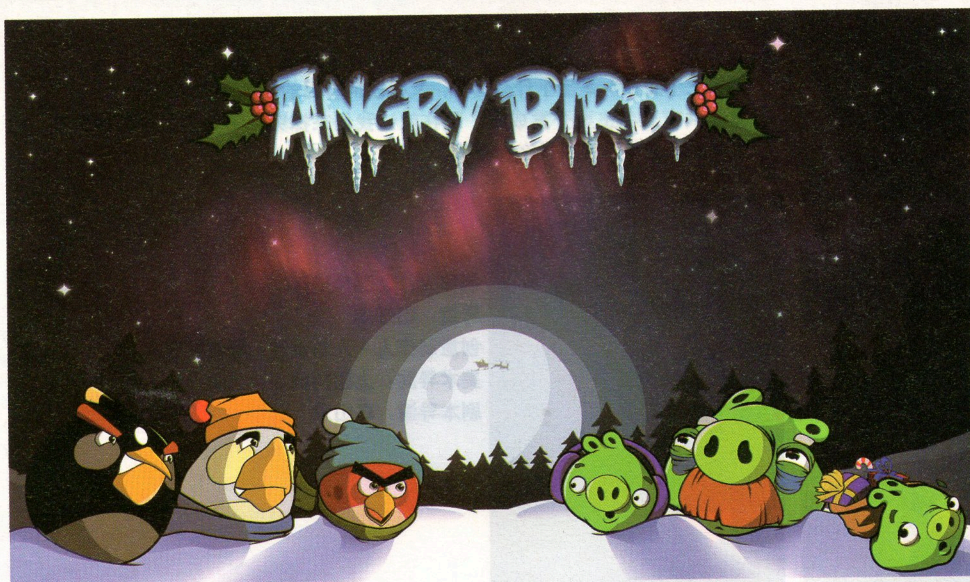


《使命召唤》是当今欧美业界最具号召力的游戏品牌，该作的加盟决定将对FPS市场产生重要指引意义。作为射击游戏的另一个名门，Epic Games的动向也值得密切关注。Epic Games总裁Mark Rein说："这是一个非常适合《战争机器》的主机，Activision已经公布了该设备的《使命召唤》，所以当然《战争机器》那样的游戏也会很适合。"《战争机器》三部曲虽然由微软购得独占权，但商标所有权归Epic Games，Epic绝对有权在掌机上推出《战争机器》衍生作品。同时，作为全球最大的FPS游戏引擎供应商，Epic Games对NGP的力挺也预示着未来射击类游戏在NGP上的主力地位。一个创造社会现象的超大作，一种在玩家中口耳相传的游戏类型，可以改变一个游戏平台的命运。索尼的目标是让《使命召唤》成为欧美的"怪物猎人"，让FPS像日本的狩猎风暴一样带来欧美掌机市场的革命。NGP是惟一具备完美实现FPS操作性与照片级画面的掌机，一旦FPS流行风暴吹向掌机，NGP将会是玩家的惟一选择。未来的iOS换代机型无论性能多强，都无法取代对FPS玩家来说不可或缺的双摇杆操作。

NGP拥有当前掌上设备最全面的操作界面，传统手柄式按键、触摸屏与动作感应一应俱全，这是索尼为应对未来业界的操作变革而留的后路。游戏机是一种封闭的平台，为保证游戏的兼容性，未来五六年内都无法变动规格。PSP因为少了个右摇杆，被核心玩家骂了7年，索尼比任何人都希望弥补这一过失，但如果给PSP的新机型增加右摇杆，数千万旧机型的用户们将无法游玩双摇杆的PSP新作。在操作界面上的"宁滥勿缺"可以在最大程度上确保兼容性，为家用机和其它掌上平台的游戏移植提供便利。操作界面与性能规格是游戏机无法更改的固定配置，而其他配置却可以根据市场情况而改动。如果3DS的裸眼3D成为市场主流，索尼也可以在未来的NGP新型号中增添3D屏，丝毫不影响新旧型号的游戏兼容性。而3DS却因其性能与操作界面所限注定在掌机FPS上难有作为。

PlayStation Inside

如果NGP顺利解决了软硬件成本问题，是否就可以安枕无忧地等待胜利？成本是索尼在战略规划时可以预见的因素，而索尼真正担忧的是看不见的因素——即玩家的游戏习惯。即使NGP能将PS3游戏完美移植，玩家仍有可能因为"屏幕太小、视觉冲击力不够"为由而拒绝掌上高清游戏。现代高清大作讲究的是大屏幕视觉享受与环绕立体声的听觉效果，将大屏幕上都有些看不过来的FPS大作画面浓缩到小小的方寸屏幕之中，游戏体验自然会大打折扣。如果追求视听享受的



FPS玩家根本就不需要掌机，NGP该何去何从？

掌机行业发展至今已有20多年，以画面致胜的掌机游戏凤毛麟角，最成功的《俄罗斯方块》、《脑白金》、《口袋妖怪》等无一不是返璞归真。iPhone 4性能强悍，最流行的却是《愤怒的小鸟》等画面简单、轻松休闲的游戏。家用机般的核心大作固然有其市场，但市场规模究竟有多大索尼也心里没底。智能手机正成为掌上休闲游戏的主力，这是无法扭转的事实。好在智能手机的门槛比游戏机低得多，索尼用NGP力保核心玩家的同时，还能腾出精力到智能手机的游戏市场上也分一杯羹。

PlayStation Suite（PSS）是一个只可能出现在平井一夫时代的大胆构想，以异端自居的岩田聪也不禁感叹这才是真正的"业界异端"。根据游戏产业的传统经营原则，为对手的主机提供游戏无异于割肉喂鹰。索尼却在公布以游戏为卖点的Xperia Play的同时，将PS游戏撒向四海，让所有Android手机的竞争对手共同享用PS丰富的历史遗产。日本Impress Watch专栏作者本田雅一认为，如果PSS成功，将改变整个游戏产业的构造，由此产生的冲击波也将对其它行业产生影响。

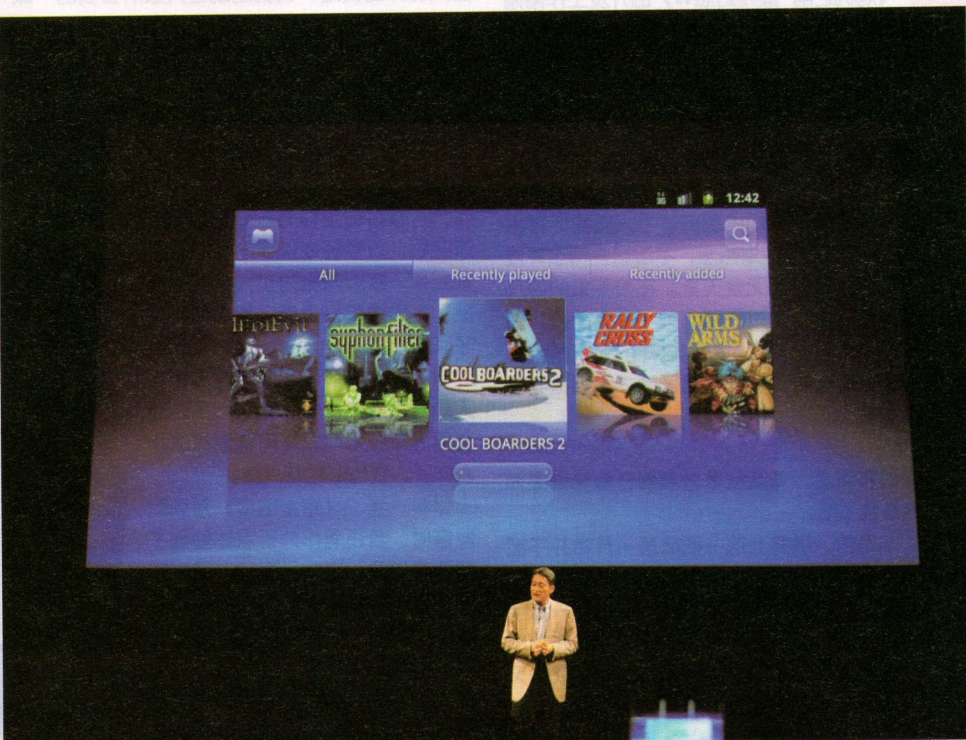
PSS的出现完美诠释了平井一夫时代SCE从硬件向软件的转型。这是一种将游戏平台软件化的经营策略，就像软件业的"Pentium Inside"，是一种引导消费者进行产品选购的认证计划，凡是打上PSS认证标签的Android手机就代表拥有优质的PS游戏体验，可以成为玩家放心选购的手机。通过PSS发行PS游戏，软件商无需任何成本即可让已经入土的历史财产重新发挥价值，而索尼也可以获得权利金收入。由于提供的只是十几年前的游戏，PSS对PSP和NGP不会造成任何负面影响。索尼的目标是让数量众多的智能手机休闲游戏玩家们开始接触更专业的游戏，为游戏产业补充新客户。PS的经典游戏们画面虽然古老，其内容丰富度却超过当前绝大多数手机休闲游戏，况且PS的画面对手机而言也勉强够用。平井一夫对《日经》记者说："休闲游戏为我们创造了一个将过去无法吸引的用户吸引到游戏世界之中的机会。我们相信总会有一些休闲游戏玩家转向传统游戏，现在我们要做的就是为他们提供有趣的游戏。"

PSS就像索尼的Windows，是索尼的"游戏操作系统"，目标是让不同厂商、不同规格的手机获得基本相同的优质PS游戏体验。这与让不同规格配置的电脑拥有相同用户体验的Windows意义相同。如果PSS取得成功，未来通过它提供PS2游戏、PSP游戏甚至PS3游戏也未尝不可。游戏硬件商的利润之源是权利金，只要能获得足够的权利金收入，PlayStation是硬件还是软件并不重要。如果PSS成为行业标准，不同厂商的娱乐设备都安装了PSS，PlayStation品牌将拥有更多受众，通过PSS发行的游戏将有更广阔的市场，那时索尼不仅可以获得第三方软件商上缴的权利金，还可以从硬件商征收权利金，向用户征收服务费，收入模式将更加多样化。PlayStation的软件化还可以降低硬件业务的风险，索尼无需投入巨资研发新主机，无需为新硬件建造生产线，无需贴钱卖主机，即使PSS不幸落败，对索尼造成的损失也微乎其微。

智能手机行业借休闲游戏大举入侵游戏业之时，低成本的PSS可能产生大作用。PS时代是索尼对休闲游戏嗅觉最敏锐的时代，"Light User"的概念就是由当时的SCE宣传部提出。PS不仅拥有大量轻松休闲的经典作品，而且可以与当前1～10美元的手机休闲游戏们比拼价格。传统游戏由于制作成本高昂，定价难以控制到10美元以下，而专门提供老游戏的PSS是个无本生意，自然可以轻松解决价格问题。

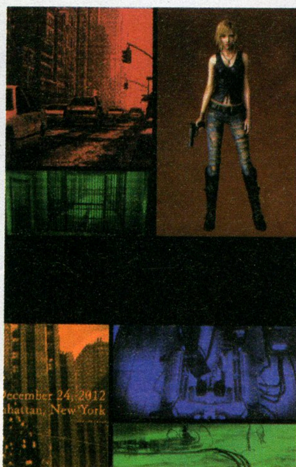
业界的两极

智能手机行业低廉的游戏定价标准，正在从根本上摧毁游戏产业的休闲游戏暴利基础。对此，依靠休闲游戏获取暴利的任天堂所受的影响比索尼更大。去年美国消费电子协会发布的调查报告显示，在"孩子们最想要的圣诞礼物"榜单中，iPhone 4、iPod Touch和iPad分别位居前三位，任天堂的主机首次跌出前十。《愤怒的小鸟》iOS版下载量超过1200万，所有版本总下载量超过4000万，形成的社会认知度超过了《任天狗》。索尼自知休闲游戏非己所长，因此很明智地不随波逐流，一窝蜂投入于休闲热潮，只用低成本的PSS进行市场试探。以核心向为目标的NGP走在休闲大潮的对立面，以高清家用机的游戏质素维持游戏行业的定价模式。在外围市场的冲击下，以核心大作团结核心玩家是游戏行业的求生之道。作为一个玩龄将近30年的骨灰级玩家，笔者为索尼捍卫传统游戏市场的决心而欣慰。家用机已经形成休闲游戏与核心向超大作两极而立的格局，我们有理由相信掌机也不会向着休闲游戏一边倒，NGP将为我们扛起传统游戏的大旗！





在所有的事态中都存在着一个概念，那就是所谓的"零时"。
《第三个生日》是出于什么契机，又是以何种目的被创造出来的呢？
本作共有五名主要开发成员，现在就让我们来探究一下他们所期待的未来，以及阿雅的未来到底是什么样子的。



制作人：北濑佳范
导演：田畑端
创意制作人·人物设定：野村哲也
美术导演：上国料勇
剧本导演：鸟山求

Interview with Creators

《寄生前夜 第三个生日》制作人访谈

从手机游戏开始的《第三个生日》

——首先想请各位谈谈，《第三个生日》开发中的"零时"指的到底是什么呢？

田畑：《危机之前 最终幻想Ⅶ》的开发工作刚刚结束，野村带着一份"手机游戏新作"的企划书来找我，对我说"想要复活阿雅"。这就是我所谓的《第三个生日》开发中的"零时"。在那份最早的企划书上，深潜、CTI、扭曲者、时空穿越等等所有作为本作主要轴心的设定已经全部出现了。

野村：在我之前，公司内部的很多人都曾经提出过《寄生前夜3》的企划构想，不过这些构想并没有获得批准，最后都无疾夭折。在接下来的好几年里，没有人再提起过任何有关《寄生前夜》新作的事情……但我觉得，阿雅这样的人气角色就此被埋没未免可惜，于是撰写了刚才田畑提到的那份企划书。

——深潜等概念，是从很早之前就已经被设定为本作的系统了吧？

野村：不是的，事实上这一概念在一开始并不被人广泛所看好。我们在构思将阿雅·布莱娅作为主人公的新作品时，最开始时预定本作是一款手机游戏，我们设定了一种可以转移至他人终端的系统，并将其融入了阿雅的能力中。后来我们又沿袭了有着众多现实性设定的"《寄生前夜》系列"，参考了其中夺取他人身体的能力，于是就干脆将其设定成了时空穿越了。但是将人类的身体转移至过去的话，不管怎么看都会有一种超现实的感觉，那完全就会变成了幻想的世界。所以为了让时空穿越表现得看起来真实一些，我们将其改成了只有精神穿越时空，然后凭依他人并操控其身体的设定，也就是现在大家所看到的"深潜"。只不过，我们并没有将时空穿越作为主要卖点，而是更偏重于"阿雅的故事"。

——开发团队是怎样确定下来的呢？

田畑：野村的企划书在公司内部通过之后，只轻轻地说了一句"现在要制作一款以阿雅为主人公的新作品"，大家就争先恐后地集结起来了（笑）。

北濑：开始时最吸引我的是本作主人公阿雅所散发出的性感气质。而利用最新技术可以将阿雅制作成什么样子，我也非常感兴趣。

上国料：当"《寄生前夜》系列"发售时，我还是作为玩家体验到了那两部作品。当时给我留下深刻印象的就是野村绘制的很多插图。受到他的影响，我也想试着绘制出拥有不同魅力的阿雅。

鸟山：阿雅自身的魅力当然不用多说，将一名30多岁的成年女性作为主角的设定在其他游戏中并不多见，同时也成为了本作的一大特色。

——听说大家曾经前往纽约当地考察取材？

鸟山：为了将初期的一些设定确定下来，我和上国料以及作曲家下村等人都前往了纽约。



北濑佳范
Yoshinori Kitase
在作为出品人负责全体工作安排的同时，还承担起了现场制作工作。主要负责部分区域的敌人配置。代表作有《最终幻想》系列、《时空之轮》等等。在《最终幻想Ⅳ》之后，北濑佳范担任了《最终幻想》系列大多数作品的出品人和导演。

——这次取材的成果都已经如实反映在实际制作中了吧？

上国料：是的，在取材之前，纽约给我的印象就是一座五光十色的城市，不过实际上并非如此简单。最终，不仅仅是纽约的街道，就连纽约中央车站也很好地表现了出来。在"零时"中出现的教堂，实际上也是以真实存在的教堂作为原型设计出来的。

鸟山：由于在《寄生前夜》中出现了很多类似观光胜地的地方，因此我们这次也去了一些很有当地特色的地方取材，其中还有夜总会那种平时我们都不会光顾的地方。途中上国料和我们几个走散了，发生了一段很惊险的经历（笑）。

上国料：当时我正在拍摄街景，一个当地的大婶生气地对我说"不要拍我！"（苦笑）

进入转换期 转移至PSP平台

——在2008年，本作从起初预定的手机游戏变成了PSP游戏，请给大家讲讲这一重大转变的内幕吧。

野村：当时手机平台的免费游戏开始主流化，这样一来高品质的游戏就会因为自身的收益性而导致制作过程变得极为困难。于是公司的经营部门就建议改变本作的平台，最好是家用机。但将一款原本是手机游戏的企划变成家用机软件来重新制作的话，制作理念和整体设计都要推倒重来。这样就势必会在开发工作上耗费大量无谓的时间，所以最后只得将这部作品转移作为PSP游戏来开发。

北濑：在平台转换至PSP之后，我们还曾经想要将相当于序章的Episode 0作为手机版提供下载，由它与PSP版联合体验，就可以使得PSP版和手机版拥有各自的存在价值。但最终还是只制作了PSP版。

——在本作平台变更为PSP之际，游戏画面的开发状况一定发生了巨大改变吧？

田畑：当时开发工作刚刚起步，一切都还处于基础阶段，影响还不算太大。只不过平台转移至PSP之后，调查案件的冒险元素变得更强，因此动作性也就随之成为了本作的特征。

鸟山：在手机游戏的制作流程上，一般来说都是从剧本和画面这两个部分先行开始制作，因此那些虽然在游戏中并没有被描述的事件，其详细设定也要事先确定下来。但是当企划变成PSP游戏之后，就要决定具体先要讲述哪个事件并进行制作，这与手机版之间有着很大的差别。

——你刚才提到了游戏中所没有描述的设定，能够具体地举例说明一下么？

鸟山：在游戏的文件箱中，玩家能够找到很多故事中并没有提及的事件设定。此外，还有虽然存在于设定中，却没有在游戏中出现的人物。比如那个被扭曲者所侵蚀最后变身成女王的"护士长"角色。

——那个护士长……是在医院中活动的吧？

田畑：她的活动舞台的确是医院，虽然和《寄生前夜》的医院并没有直接关系，不过在设定上很像《寄生前夜》，特别是具有些许恐怖的气氛。

——在PSP平台开发正式展开之后，本作就变成了各位与Hexadrive（开发公司）的工作人员共同开发。选择类似这种合作开发模式的最主要原因是什么呢？

田畑：在制作3D的动作向游戏时，程序员经验的高低程度影响游戏最终的完成形态。也就是说，是花费一两年的时间进行准备，还是在已经准备充分的基础上制作，这两种做法出来的作品，其最终品质是完全不同的。这不仅仅需要公司内部制作团队积累下丰富的制作经验，还需要寻找强大的合作伙伴。

北濑：在确定与Hexadrive合作之前，我们曾花费了半年到一年时间与多家公司进行接触。后来我们遇到了Hexadrive，不过他们的意愿是向最新的家用机平台发展相关业务……所以作为PSP游戏的《第三个生日》开发工作一度被中断。

田畑：但我觉得不能就这么放弃，于是又和北濑一起到访对方的公司。当我说出"我们想要得到贵方所掌握的3D动作制作经验"时，对方也变得很感兴趣并作出了"哦，这个人能够理解我们的想法"的反应。于是双方再次决定一起合作完成这一项目。

——之后，开发的工作就变得顺利起来了吧？

田畑：不是的，虽然之后我们和Hexadrive方面制作出了α版（试行版）……可公司的高层却对于到底是让我负责《第三个生日》还是《最终幻想 Agito XIII》的导演工作而犹豫，甚至还曾经说过要将其中的一项计划暂时中断。

北濑：由于《第三个生日》是全新的项目，在市场上是否能够获得成功并没有任何的保证，因此有人提出了究竟应该将精力放在哪个方面的建议。

野村：我当时也认为田畑应该作为导演去完成《最终幻想 Agito XIII》这个项目……我私下将回避风险的策略告诉了他，从结果来看还是不错的。

北濑：其实，只要我们将《第三个生日》在目前阶段所开发出来的成果展示给公司高层过目，一旦获得他们的首肯，就能够避免中断开发的危机。只是万一开发的成果进一步暴露了我们的困难，则会适得其反。

——于是开发工作最终还是顺利地继续展开了吗？

田畑：之后，我们基于α版展开了开发工作，不过在2009年11月，开发团队进行了一次大规模换血。虽然一些成员离开了制作团队，不过最终还是组成了一支"精锐部队"，真正的开发工作得以顺利开展。由于我们当时的目标是在第二年的圣诞节发售这部作品，因此实际开发周期还不到一年时间。那段时间，大家真的是每天都在加班加点地赶进度（苦笑）。



田畑端
Hajime Tabata
作为导演，对本作的故事、游戏设计、音效等部分进行监督以及协调汇总。其代表作为《危机之源 最终幻想VII》、《王国之心 编码》等。现在的职务是PSP平台正在开发中的游戏《最终幻想 零式》的导演。

赋予游戏深度的各种辛苦

——那么，大家在开发过程中一定都非常辛苦吧。首先，请上国料先生给大家谈谈当时的感想。

上国料：对我而言，最难的就是如何体现出本作独有的魅力。一方面以现实世界为基础，另一方面又要与现实有所差异，拥有现实风格的Square Enix世界究竟是什么样子的呢？我带着与日俱增的压力思考着这个问题。比如某一天需要在游戏中追加一个"巴别尔塔"，这对负责设定的人来说是非常辛苦的。所以我就说"还是我自己来完成吧"，于是就接过了设计工作。这个设定需要在第二天的会议上提出，而当时又已经比较晚了，所以我得马上着手相关的准备工作。而第二天在会议上拿出那张设定图时，大家都一致地给予了不同程度的好评，营造出本作独特魅力的插画就这么问世了。

——被巴别尔塔所破坏的纽约市真的给人一种异常真实的感觉啊。

上国料：当众人决定在游戏中表现出被破坏的街道时，我觉得"这绝对是办不到的"。但最后我反而认为达到了超越预期的效果，虽然在最开始并没有想破坏到如此严重的程度（笑）。

——在进行了《FF X Ⅲ》的开发工作之后，本作也受到了很大影响吧？

上国料：在《FF X》等作品中，以2D的扩展进行制作还是主流方式，PSP平台也是如此。但经过《FF X Ⅲ》之后，制作的质感还是发生了改变。

鸟山：过场动画里人物的面部表情都是由《FF X Ⅲ》的开发小组负责制作的。但对于PSP所拥有的超高质量的画面表现，我也极为吃惊，有一种“PSP竟然能够做到这种程度！”的感觉。

田畑：虽然我之前也说过很多遍，但我还是想说《最终幻想 Agito X Ⅲ》的画面表现的确又上了一个台阶。我猜是直良（《最终幻想 Agito X Ⅲ》的美术导演·直良有佑）内心中产生了和本作的上国料竞争的心理吧（笑）。

——下面请田畑先生说说自己的艰辛之处吧。

田畑：虽然很多地方都让我感到头疼，不过现在回头想想都释然了。由于我有自信制作出一款很棒的游戏，因此我觉得将这种更近似于“自负”的自信传递给下一部作品才是最辛苦的。

——我从其他的制作小组那里听说，田畑先生好像经常会给全体制作成员们发送邮件。

田畑：没有的事。说来，开发结束之后，的确有人和我说“虽然等到现在才说，不过田畑先生的确有独裁者的风范”（笑），也许是因为我经常会对大家说“我不要那种单纯很炫的东西”，所以即便是给全体制作人员群发邮件，大概也只会说类似的事情吧。

——有一位员工表示看过邮件之后“深受鼓舞”，这种邮件应该算比较少见的吧？

田畑：如果是《FF X Ⅲ》的话，因为制作规模比较大，所以针对全体人员的联络事项还是很少的……不过如果是人数较少的项目，也许会出现这种情况。

——北濑先生感到辛苦的地方又在哪个方面呢？

北濑：正如野村说的那样，《寄生前夜 Ⅲ》的计划曾多次被提出，甚至有两三次已经进展到制作出了试行版的程度，只不过最后并没有被采用。即便《第三个生日》也存在着诸如从手机游戏转变成PSP游戏、合作开发的公司迟迟无法决定等问题，每当遇到难题时我总会有“啊，果然是个麻烦的项目啊”之类的想法。只不过，从项目确立之初到最终完成，游戏的内容都没有偏离创作者的初衷，我觉得这真的是一个奇迹（笑）。

——北濑先生也负责设计了本作的一部分地图吧，具体情况又是怎样的呢？

北濑：进入大巴别尔塔之后第二个地图（第5章的区域3），我是参考了土谷（本作的关卡主设计师）的设计，在其中配置了敌人的分布。

田畑：只要对北濑说一句“人手不足了，我想要增加设计人员”，他就会说“那我来做吧”（笑）。

北濑：即便只是增加一个人也要耗费很多资金，所以还是由我这个制作人来分担比较好吧，而且久违了的现场工作让我感到很开心（笑）。

——鸟山先生觉得哪个部分最辛苦？

鸟山：虽然提出了阿雅会根据不同的服装改变语调和台词的方案，可游戏剧情原本是堪比好莱坞大片的优良制作，可当玩家看到那些服装时一定会发出“这一定是某个动画世界吧？”之类的感慨（笑），实在是有点不协调。而且负责为阿雅配音的又是坂本真绫小姐，考虑到二者相结合的效果，玩家一定会产生这样的想法，所以说这一点才是最让我感到困扰的地方。

北濑：穿上旗袍之后的那句“哎哟”，真的是让我至今难忘呢（笑）。

鸟山：虽然在剧本上已经写有“认真演绎”的要求，但是在录音现场她还是忍不住试着玩闹了一下（笑）。对了，同一时期还要录制阿雅沐浴时的语音，虽然当时还没有影像，不过还是必须要将录音完成。这一点对我来说也很辛苦。

——最后，请野村先生也来谈一谈吧。

野村：虽然我并没有觉得什么地方特别辛苦，不过在2010年6月召开的E3游戏展上，当我看到已经具备一定完成度的宣传片时，忽然觉得阿雅的动作稍嫌僵硬。一般来说，我不会对其他人导演的作品作过于细致的指摘，不过当时还是让制作人员进行了大幅度的重新制作。

通过作品描述的阿雅·布莱娅的复活

——接下来，我所提出的话题想要以野村先生描绘的各个角色作为中心。首先是阿雅，在她的身上是否存在着经过十年之后，你想要将其改变的地方呢？

野村：几乎没有。由于设定中说阿雅和夏娃的外貌极为相似，因此我直接沿袭了《寄生前夜》中的设定。也有人说她们两个变得有些华丽了，不过我觉得那是因为我的风格经历了十年的磨练之后发生了一些变化，所以人物设定方面也不可避免地受到了一些影响。

——在开发小组中好像也存在着“阿雅的动作不应该是这样！”的想法吧？

野村：一千个人心中会有一千个哈姆雷特，我想粉丝对于阿雅的印象也是多种多样的，制作小组中的成员也都有着各自的理解，这很正常。虽然我对这个人物并没有固定的成见，但还是保留有一个判断基准，我知道何种元素对于阿雅而言是必不可少的。

——有关阿雅的演技，又有着什么样的指示呢？

鸟山：关键词就是“受虐倾向”（笑）。其次根据章节的不同，角色的特性也会发生微妙的改变，这也是本作的精彩之处。

——对于坂本真绫，你们是否将阿雅和夏娃之间的关系在开始配音之前就剧透给她？

鸟山：是的，在最开始时就讲解清楚了，因为我需要她将二者分别演绎出不同的感觉。

野村：“刚才是妹妹，现在是姐姐”，就是用类似这种讲解来说清楚。

——与“《寄生前夜》系列”相比，我觉得本作的故事对阿雅的描述方式也发生了改变。

野村：虽然在开始时，我们想要用之前的套路来使阿雅复活，不过最终还是变成了暴露出软弱一面的阿雅。大家所了解的那个坚强的阿雅是这个人物的本质，但是开始时却并不是这样的，于是玩家就会抱着“阿雅为什么会变弱”这样的疑问来开始游戏，只要玩到最后就能够寻找到这个问题的答案。我就是想要通过整个作品来描述阿雅的复活。包括结局在内，以及名为深潜的系统，其实也可以说这是为了描述阿雅复活的系统。只不过我也想要看到稍微有些坚强的阿雅。

——野村先生所描绘的其他CTI成员又如何呢？先来谈谈海德这个角色吧。

野村：海德嘛，我是以国外的“某种公职人员”为原型来进行设计的。另外“波尔”这个姓氏，其实是出自爱因斯坦的宿敌——一位名为尼尔斯·波尔的科学家。

——您在设定海德这个角色时，就已经确定他是幕后黑手了么？

野村：这个设定真的是一波三折啊，在剧本的第一稿中，他的身分是阿雅的恋人，而且还描写有

通过整个作品来描述阿雅的复活

Creative Producer and Character Designer
创意制作人·人物设定

野村哲也
Tetsuya Nomura
本作的企划发起人，同时还兼任人物设定以及开发工作的质量监督一职。其代表作为补完《FF Ⅶ》计划“Compilation of FF Ⅶ”中的各部作品，以及“《王国之心》系列”。现任《FF Versus X Ⅲ》的导演。

Tetsuya Nomura

他们二人之间的恋爱剧情，不过这段后来还是被修改掉了。

——那么，加尔德又是怎样的呢？

野村： 制作小组对这个人物提出了建议，仍然希望参考国外的公职人员进行设定。只不过由于我是以“好人”的印象去描绘的，所以当大家看到决定稿之后都大吃一惊（笑）。

——说到CTI的其他成员……在描绘夏娃时有什么注意的要点么？

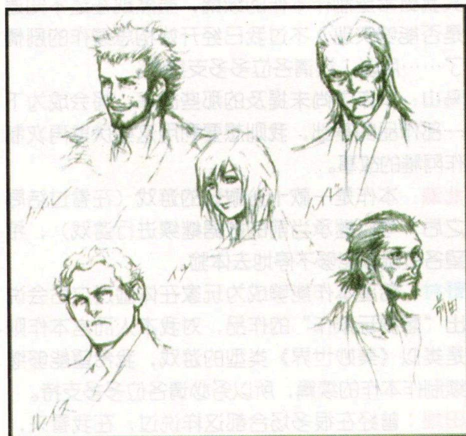
野村： 夏娃和阿雅一样，在我的印象中并没有发生变化。说到她的真实年龄，那种感觉应该是和现在的阿雅差不多。

——与前作相比，凯尔给人的印象好像有些许改变。

野村： 虽然经常有人这么说，不过那只是在我心中经过十年的沉淀后所形成的印象。和《寄生前夜II》一样，我多少还能意识到这是一个身上有着众多谜团的角色。

——关于从《寄生前夜》就开始登场的前田呢？

野村： 前田只对研究感兴趣，而根本不在乎穿着什么的，只是年龄有所增长罢了，所以他看上去并没有什么明显的改变。



▲野村绘制的早期设定图

大幅度改变的结局以及隐藏影像

——故事的最后一个场景，是怎样决定下来的呢？

田畑： 最开始时决定是大团圆结局，不过野村对这种结局倾向予以否定，于是鸟山和剧本小组经过讨论之后便将内容调整成射击阿雅。不过“射击阿雅”当初就是结局中最重要的一环，如果只是让玩家看到这一幕的话其冲击性会比较小，所以为了迎合野村的“对阿雅进行复位（reset）”的意图，也暗含着让玩家按下reset键的创意，从而变成了玩家按键对阿雅射击的结果。

——由玩家扣动扳机的展开的确具有很强的冲击力啊。

田畑： 我觉得让玩家在游戏过程中进行这样的操作，大概很多人都无法理解吧。从理论上说，在玩家按下按键之前，那个场景应该会永远持续下去吧……可惜的是后来被公司的品质管理部门的人斥责道“请不要这样做”（笑）。

——野村先生不希望有圆满结局的原因又是什么呢？

野村： 在当初预定的方案中，是以阿雅结婚作为结局的。但是由于本作的主题是“阿雅的复活”，按照正常逻辑来推理的话，复活之后肯定还需要她去完成一些任务之类的，因此如果结局是“阿雅结婚了，皆大欢喜，她从此过上了幸福的生活”，之后的故事就无法再演下去了。另一方面，又不能让阿雅以不幸的悲剧结尾，我们试图让各位玩家产生还想玩到续作的想法，而且在长达十年的时间里，恐怕大家对阿雅都抱有各种期待吧。虽然其中肯定会有希望玩到续篇的呼声，而且以《第三个生日》为契机，大家能弄清楚“阿雅怎么样了？”“阿雅复活了？”之类的问题，可是我更希望玩家在意识中残留有“之后的阿雅又会怎样呢？”之类的疑问。因此我才会对田畑提出“放弃圆满结局”和“reset阿雅”的指示。

——说到续篇的展开，我倒是对隐藏影像所代表的含义非常感兴趣。

野村： 那段隐藏影像是在创作剧本阶段就已经加入进去的内容，最开始，一个普通人从旁边经过的时候，竟然能够听到阿雅的心声。但是这段情节对于玩家来说是比较难理解的……含义嘛，就是说“尚未完结，还会继续下去”。

——那么，那名女性与阿雅的精神融合在一起了么？

野村： 我现在还无法回答这个问题。不过在本作中可以看作是真正阿雅的只有在“零时”穿着婚纱的那个，当然从某种意义上讲，最终擦肩而过的那名女性也可以说是真正的阿雅。坂本真绫在演绎这段情节的时候，我也对她做出了“这个是身为姐姐的阿雅”这样的指示。

——阿雅在“零时”中的语气变得有些强硬，这就是真正的阿雅的证据么？

野村： 我觉得那是大家所保有的“强硬的阿雅”的印象而已，实际上在那个场景中，我们录制了多个版本，其中还有语气更为强硬的，只不过为了效果考虑才采用了比较平衡的一个。



——看了隐藏影像之后，不免会产生“这个会不会是续篇的主人公”的想法……

田畑： 在开发小组内部，的确有人建议朝着这个方向编写续篇。

——《第三个生日》这个标题到底有着什么样的含义呢？

野村： 首先这个标题有着阿雅的第三部作品的含义，其次还有对阿雅进行reset，换言之就是阿雅获得了新生的含义。最开始我们都将其简称为《寄生前夜》，虽然也考虑过其他的标题，不过最终还是决定用《第三个生日》。

——那么“第四个生日”这样的台词又有着什么样的含义呢？

田畑： 现在来看，应该是“3rd”的下一次吧，也就是说如果有下一部作品的话，我想在标题中加入“4th”。

续篇、《Versus》、《Agito》和《王国之心3D》的将来

——接下来我想询问一下有关本作续篇的问题。

北濑： 续篇是否能够实现，完全要取决于《第三个生日》的市场反响。如果确定要做的话，我更希望能够在拥有高清画质的家用主机上推出。实际上，有些玩家也曾经提出了这样的建议，我们也想借这个机会挑战一下。

野村： 我之前也和田畑先生讨论过，如果有续作的话，我想要更加积极地去挑战，争取做到好莱坞电影的水平。在本作中，虽然玩家是以第三人称的形式参与到故事中的，不过下次我还想加入第一人称视点，在过场动画方面融入一些互动，

争取给大家呈现出更加激烈的动作场面。

——所谓"互动"指的是操控过场动画之类的感觉么？

野村：类似的东西虽然在《FF Versus XⅢ》中也进行了一些尝试，不过我觉得如果将整个游戏都做成这种形式，让玩家有一种参演了一部动作电影的感觉会更加有趣吧。在本作中，动作场面仍然是以对敌作战为主，比如从一辆汽车跳跃至相邻汽车上，类似的动作都可以由玩家来操作。

——您刚才提到了更加积极地挑战，那么射击的要素将会变得更多吗？

野村：在国外制作的射击游戏（包括第一人称和第三人称在内的所有射击游戏的统称）中比较常见的是一条路走到底的模式，但是我所关心的是，在某种程度上已经确定的行动中，还有多少空间可任由我们发挥，并借此展现出作品的趣味性和投入感呢？《第三个生日》作为射击游戏对这一类型的游戏进行拓展，应该具备更强的代入感。

田畑：只是，我们没有将其做成FPS（第一人称射击游戏）。玩家在操控角色移动的过程中能够获得快感、紧张感和成就感么？我觉得反复思考这一点将会成为本作续作的独有魅力。

——有的玩家非常期待对战模式……

北濑：在家用主机上，这的确是玩家所期待的要素之一。原本我们也想过在本作中加入对战模式，只不过在中途夭折了而已（笑）。

野村：在考虑海外市场时，这的确是一个不能忽视的要素啊，所以必须要考虑到这一点。

田畑：不仅仅要加入对战模式，还必须要表现出《第三个生日》的独有魅力，不然就根本没有意义了。我期待的是只有该系列作品才拥有的独特元素，以及具有Square Enix风格的东西。

——那么，续篇的构想已经开始逐步展开了么？

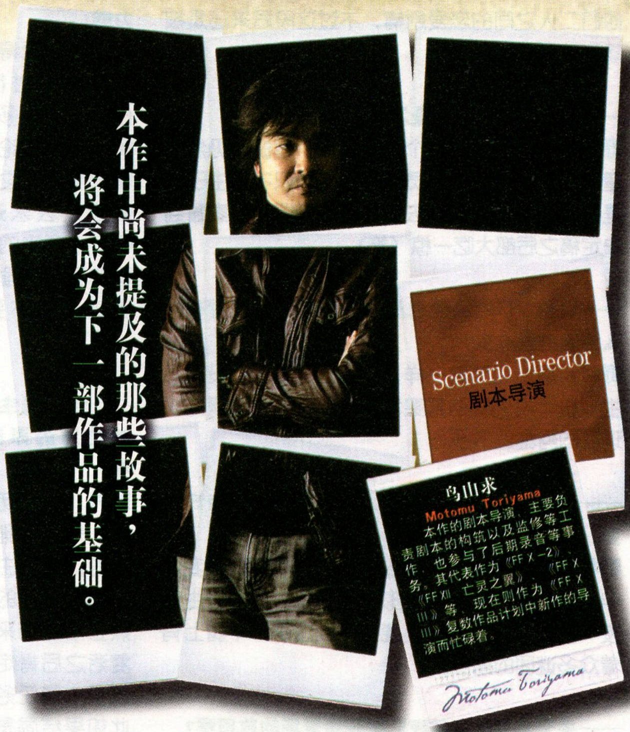
野村：虽然已经反复商量了很多次，不过是否能实现还尚未决定，这全都要取决《第三个生日》的市场反响了。不过在故事情节上我已经有了初步的构想。另外，第一制作部（负责《FF XⅢ》作品群以及"《王国之心》系列"的开发部门）今后负责的游戏，应该会成为比较受到重视的作品。在《第三个生日》中，提高难度之后利用"深潜"来获得游戏的平衡性，我觉得这一做法将会对《FF Versus XⅢ》和《FF Agito XⅢ》，以及《异说 012 FF》等作品产生一定的影响。突破困难并获得乐趣，这一直是"游戏"这一娱乐方式的最大魅力，所以我想要做的不是那种一味地按键的游戏，我更希望玩家能够体验到乐趣。

——由野村先生担任导演的游戏《王国之心3D》现在怎么样了？

野村：我想当大家看到这篇访谈的时候，应该已经能够看到有关这部作品的影像了吧，不过我这次的目标是制作出只有在3D系统中才能够享受到的动作游戏，通过这部作品，玩家就能够看出"《王国之心》系列"的未来肯定会走得更宽。《FF Versus XⅢ》和"《王国之心》系列"虽然都是融入了我个人想法的游戏，但两者却是朝着截然不同的方向发展。也许可以这样说：《FF Versus XⅢ》在《王国之心》的延长点上，而这条线继续延长下去就将是《王国之心Ⅲ》。《FF Versus XⅢ》和"《王国之心》系列"在方向性上有着很大的分歧，而《第三个生日》则是我所希望开辟出的第三条路线。

——可以说是因为很强的动作性而被分成第三条路线吗？

野村：是的，《第三个生日》并不是单纯的动作游戏，我更希望它能够作为射击游戏获得进化，就类似《FF Versus XⅢ》是《FF》的进化一样。"《王国之心》系列"则可以看作是沙箱式动作游戏的进化形态，这三款游戏的方向性是截然不同的。



——那么最后请各位对读者们讲几句吧。

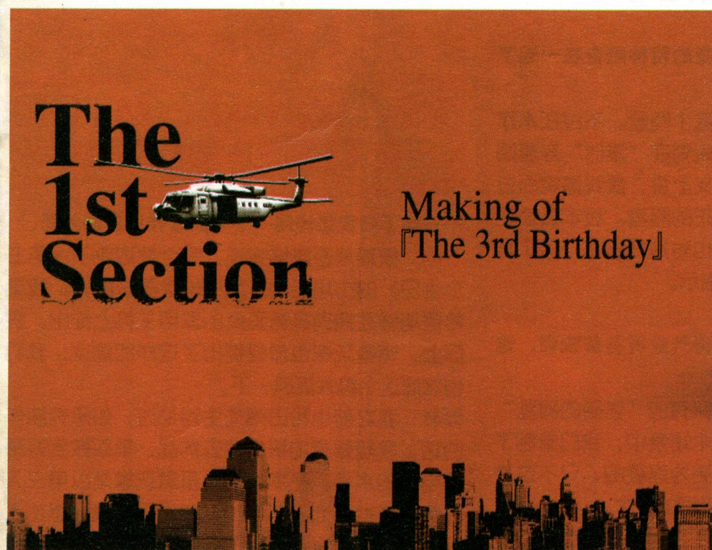
上国料：在接下来的一段时间里，我就要专心制作《FF XⅢ》复数作品计划中的新作品了，但其实我更希望制作本作的续篇，虽然现在还不知道是否能够实现，不过我已经开始构思续作的剧情了……所以，还请各位多多支持啊。

鸟山：本作中尚未提及的那些故事，将会成为下一部作品的基础，我则想要利用这些伏笔再次制作阿雅的故事。

北濑：本作是一款十分耐玩的游戏（在看过结局之后，可以继承当前的数据继续进行游戏），希望各位玩家能够不停地去体验。

野村：希望本作能够成为玩家在体验过之后会说出"想要玩续作"的作品，对我本人而言本作则是类似《美妙世界》类型的游戏，我希望能够继续制作本作的续篇，所以务必请各位多多支持。

田畑：曾经在很多场合都这样说过，在我看来，本作是PSP平台上最好的游戏。今后我想要制作出更好的游戏，所以请各位玩家多多支持Square Enix！





从PSP看SCE和久多良木健的历史

文 L酱



久多良木健，出生于1950年8月2日，是一名日本企业家，1993年～2006年间担任Sony旗下的SCE总裁（代表取缔役会长）兼集团CEO。以开发出风靡一时的PlayStation家用游戏机系列而闻名于世，有“PlayStation之父”之称。凭借PS和PS2，久多良木健在家用游戏领域里确立了其不可动摇的重要地位，却也因为PS3惨遭滑铁卢，他被踢出了SCE。人们提起久多良木健的时候往往只能想到他在家用机上的成就，今天我们换个角度，从PSP看久多良木健和SCE的历史。

1999年久多良木健曾在一篇关于PS2的访谈时说：“妄图揣测游戏的最终内容都是一种不自量力的行为，更何况同业者对业内的批判，我觉得这是很可笑的行为，就好像去批判谁谁写的书或者谁谁的音乐，这便不是文化了。游戏之所以没有成为文化，也正因为如此。”从这时开始他所说的宛若梦幻的话语，最终也只是以梦境结束。

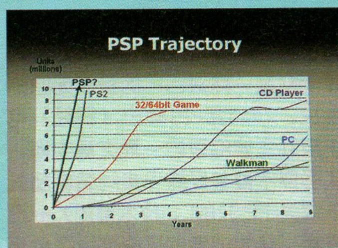
2003年5月13日成为SCE和久多良木健向任天堂发起挑战的历史瞬间，SCE在纽约洛杉矶召开了记者招待会，由当时担任SCE取缔役社长的久多良木健宣布了新型携带游戏机PSP的发售计划。当时正值任天堂宣布发售GBA SP不久（2003年2月14日），没有发售新型机种的预定，利用这个空白的时间争夺市场在设想上似乎是一件很容易的事情。虽说当时并没有展示实机而只是披露了一枚UMD，但作为掌机来说可以说是划时代的说明和冲击，抓住了打击以掌机为大本营的任天堂最好时机。然而PSP看似一帆风顺的前途也仅仅止步于此。

在GBA SP发售后半年（2003年8月6日），任天堂的岩田社长首次简单披露了次世代掌机的研发计划：“并不以提高像素和处理速度为开发目标，在那个部分不管提高多少也已经不能给大家带来冲击，我们把质朴作为着眼点，以现在的技术相融合。”不要说实机就连具体内容都没有披露的任天堂却给当时的已经很热烈的掌机市场又加了温，选择在这一时机披露次世代掌机很明显是针对SCE的挑战。然而未来的战争却向着两者都没有想到的方向发展——以一边倒的局势。



▲自信满满地展示UMD的久多良木健。

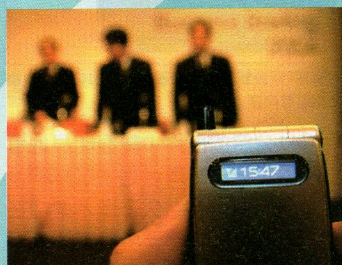
SCEA在2004年3月25日召开的基调演讲会上首次公开了PSP的游戏画面。Andrew House副社长指出游戏市场的巨大，并认为在此基础上PSP将超过PS2的普及率，宣称PSP是集合Sony品牌的力量，具备和PS2相匹敌的革命性，并首次搭载无线lan等要素的绝对会成功的产品，以此号召第三方积极开发PSP软件。SCE在这个发布会上公布了一张PSP的普及预测图，不禁令在场的众人哑然失笑。



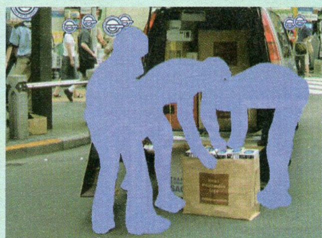
▲几乎是突破天际的PSP普及率。

然而正是这次演讲会使很多人搞不清Sony对PSP的定位，究竟是Video Walkman还是游戏机？Sony到底想要呈现的是什么？距离E3披露越来越近的时候这种疑问的声音越来越大，PSP高性能高画质的路线被理解为和PS2相重合。针对这一疑问，Sony的经营方针说明会指出PSP的理想使用地点是家中，没有人是一边走路一边游戏的。这一说法更是被人们指责为不知所云。PSP从一开始的混乱定位，就预示了它未来的发展并不会如想象般一帆风顺。

久多良木健曾称PS是家族长男，PS2是次男，而PSP是PS家族的女儿。然而女儿的命运很是多舛，在其诞生的时候就遭遇了任天堂的价格狙击。2004年9月召开的“PlayStation Business Briefing 2004”上大半的媒体都在翘首等待PSP的最终价格和发售日期，然而就在这天14点，任天堂突然公布了NDS的售价和发售时间。SCE原计划15：30召开记者会因为NDS价格的发布而推迟了17分钟，这一段被称为“空白的17分钟”。当天公布的NDS的价格为2万日元，预计3万日元的PSP被迫中止了价格的发表。直到2004年10月24日，推迟了整整一个月PSP的售价和发售日期最终确定，定于12月12日开始销售，售价为19800日元（含税20790日元）。以这样的形式强调税前价格，看上去就会低于NDS的定价。PSP的零部件内制率虽为50%，但是对比PS2 40%的内制率售价4万日元来看，PSP无疑是在亏损，从这里也可以看出PSP的降价是受NDS的影响不得已而为之。一年之后SCE公布PSP在韩国销售的定价为328000韩元（约35000日元），香港和新加坡的售价约为30000日元，更加证明在日本本土SCE果然是在勉强打价格战。这种各地价格不平衡，使得很多人选择跨地区购买日本版PSP。2005年7月7日秋叶原的一篇目击博客中写到这一天秋叶原有人大规模购买PSP，被围观者拍下了图片。据店主回忆采购三人组并没有说日文，好像是中文或者韩文，这样的采购三人组被称作“全部全部族”（就是游戏店内游戏机全部都买的人的意思），每次PSP发售新的颜色，这样的“全部全部



▲会上记者记录下的空白的17分钟。



▲在秋叶原采购的“全部全部族”。土豪还是代购？

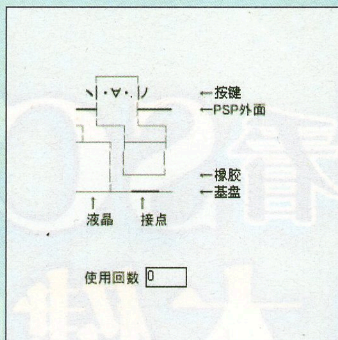
族”都会出现：例如2005年9月15日白色PSP开始发售，9月21日 “全部全部族”就再次被拍到，这次是整整买了几大箱子的PSP。难以想象Sony在日本本土因价格战而带来的损失究竟有多少。

让我们把视线拉回到PSP发售之前的2004年11月，距PSP正式发售只有一个月的时候，在针对零售商的说明会上却只展示了一台没有开机的实机。PSP的未来真的没问题么？各种不安在悄悄扩散。2004年12月NDS率先发售，虽然有屏幕坏点、亮点这个缺陷，但总体上并没有其他问题，与之相比PSP的发售简直就是一塌糊涂……同年12月12日PSP正式发售，和各地排起长队抢购PSP的热闹景象相同，网上针对PSP的不良报告也是热闹至极。简单来说初期PSP的问题有以下几点：1.无法开机。2.无法从睡眠模式恢复。3.明明是新品，液晶屏幕却有划痕和指纹。4.屏幕有亮点暗点。5.□键完全失效。6.□键或L、R键塌落。7.按键发出咯吱吱的响声。8.UMD仓盖盖不住。9.播放的动画相当奇怪等等。当时SCE的问题解决热线并不是免费的，而且回线数很少，直接被打爆。据说当时为了等待电话接通有人甚至花了1万日元的电话费。随即网络上开始出现PSP的分解图：



▲初期PSP分解图，可以看到□键的位置、划痕和指纹等问题。

从分解的部件中能很明显地看出□键和屏幕距离过近，这样的设计十分不合理。而久多良木健却在《日经商业》的访谈中拒绝为这一设计道歉，他承认□键不灵敏是由



ｷﾞﾁｷﾞﾁ イﾀｲｯﾃﾊﾞﾖ
ｶﾞﾘｶﾞﾘ
ｸﾞﾆｭｰ
←按键
←PSP外面
←橡胶
←基盘
液晶
接点

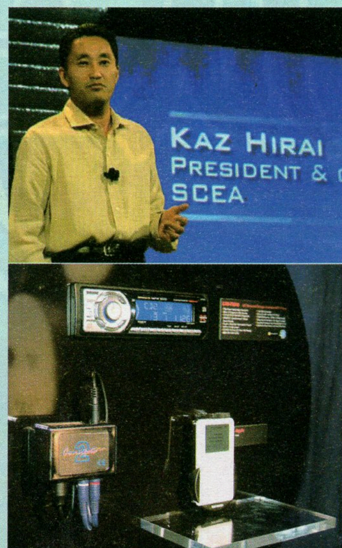
▲2ch上的简单图解。最初的□键和屏幕过近，按压次数多了之后按键下的橡胶垫就会变形，按键和屏幕相撞。

于其与PSP的480×272的宽屏幕液晶屏靠得太近了，这使得没有足够的空间让该按键的侦测开关直接与正下方相对，而是偏向右方。但他认为这样的设计并不是个错误，这样的设计方案可能会有人抱怨不好用，不过这是用户和游戏软件开发商必须要适应的。他不想让PSP的LCD屏幕因此而变得稍小，也不想让PSP主机机身因此而变大。久多良木健一直坚信他所创造的PSP是世界上最漂亮的东西，其对PS家族小女儿的喜爱由此可见一斑。久多良木健被称为PS之父，他同时也真像个父亲一样对自己的孩子无原则维护。2005年9月30日《日经》电子报社主编的最后一篇文章中称，久多良木健曾经致电责问编辑部关于《关于PS2的LSI技术推测》一篇文章，认为记者的这篇文章完全毫无根据，并威胁如果编辑不为这篇文章道歉就取消今后所有的采访，作为这篇文章的责编当时的日经电子报社主编则认为这篇文章不失公允，是久多良木健对PS的爱蒙蔽了他的眼睛。

在PSP发售初期诞生了一个PSP交换传说：PSP初期不良品A交换之后得到不良品B，拿B再去交换C得到的竟然是不良品A，这种无限循环在揭示板上屡见不鲜，几乎可以断定当时的不良品被拿出再次出售，SCE并不从根本上认真对待PSP存在的缺陷。与Sony的处理方式截然不同，任天堂方面公布了一部分NDS软件运行会发生的bug，并积极展开回收无偿交换，在售后上，任天堂又一次漂亮地赢了Sony。2004年12月24日在日本艺能界甚至首次出现了以PSP的UMD飞出为搞笑捏他的漫才，可见PSP的缺陷已经引起了广泛的关注。而此时SCE发出的致歉公告令各方震惊——SCE并没有针对任何PSP存在的缺陷道歉，而是为PSP的库存不足，不能让更多期待PSP的客人第一时间拿到PSP而感到歉意。SCE的这种处理态度，顿时在玩家已经高涨的反抗情绪上又加了一把油，一时间各揭示板针对PSP以及SCE的反对声音不绝于耳。很多人甚至从此丧失了对Sony这个品牌的信任和热爱。直到发售一个月后的2005年1月6日，由于初期PSP不良的多发，Sony方面才对所有PSP都统一进行了开封检查，而对这一情况心知肚明的久多良木健却仍然保持着沉默。

2005年1月PSP北美发布会召开，会上EA方面发言人列举了PSP作为游戏机的重点机能，但Sony方面则宣称PSP作为携带型娱乐终端，重点并不仅仅是游戏。这种自相矛盾的官方说法几乎贯穿了PSP的整个发展史。即使1年后PSP的销量已经突破了2000万台，SCE对它的定义仍不明确。2006年9月1日为纪念PSP的销量突破2000万台，参加过PSP以及PS2开发的川西泉接受了一次专访。专访中提到他对PSP的定位是PSD（情报终端），认为今后可能应使用者要求在PSP上搭载日程管理系统等。他认为PSP虽然一开始被认为是携带型游戏机，但是从中长期发展来看，会转型成携带型网络情报终端。

但当时的SCE不只对PSP的定位混乱，甚至是对它的对手都定位混乱。2005年1月“International CES 2005”开幕，会上对PSP进行了全新的定位，称它的敌人并不是任天堂与NDS，而是iPod，把PSP称作“iPod杀手”。PSP作为音乐机虽然未必有iPod的机能先进，但是针对iPod4万日元的售价，PSP方面在价格上还是有可能打赢这一仗吧——各界人士纷纷如此猜测。顺便一提，自2004年起Sony方面针对iPod推出了无数杀手，几乎每一个都被iPod瞬间秒杀，当然PSP也没能逃出这个厄运。就在SCE宣布PSP成为“iPod杀手”的两天后，Sony本社就彻底背叛了SCE，发表了参加iPod车载声音终端控制开发的新闻，几乎所有人都没有想到仅仅两天就有如此神展开。三天后，也就是1月12日Apple发表了iPod Shuffle，具备最基本的播放功能，超轻的重量，打火机大小的尺寸，512m和PSP记忆棒一样的容量，相同的价格，瞬间，“iPod杀手”就惨遭秒杀。



▲宣布PSP成为“iPod杀手”的平井一夫，以及之后立刻宣布与苹果共同开发iPod的Sony本社……

2005年1月14日SCE方面宣布和品牌PORTER相结合，为使PS系列和大家有更亲近的感觉，而使用“△○×□”作为商标，创立新的品牌“PS Pictogram”。PORTER是日本知名的设计品牌，本身口碑良好，与之相结合使PS系列更具时尚性。这并不是一步坏棋，但是绝对是一步不合时机的错棋。当时PSP可谓腹背受敌，在这个时刻有许多需要解决的问题，但品牌的合作绝对不是当务之急。很多人嘲笑SCE的这一举动，认为PORTER的受众和PSP的购入层完全没有重合，而且只是品牌的合作创新，商品本身并没有改变，绝对是多此一举。就在SCE方面把精力放在其他地方，而对PSP质量问题继续保持沉默的时候，各家媒体终于忍不住了。1月15日《周刊post》上刊登了一份名为《PSP好奇怪！针对Sony纷纷要求索赔》的两页文章，揭示了PSP以及SCE存在的十大问题，成为第一份正式媒体上揭露PSP初期不良问题的文章，《周刊post》的勇气被大家赞扬。1月20日久多良木健在日本外国特派员协会发表演讲，称在不远的未来PSP将增加携带电话的功能，而这一设想依然被人们嘲笑，认为其完全没有考虑过PSP电话能否通过JATE（日本电气通信末端器审查会）的审查。同一天Sony正式将UMD开发技术向其他公司开放，使更多的第三方能够参与开发PSP，并宣布夏天将调整PSP的月产能力，“由原来的100万台增加到200万台，在今

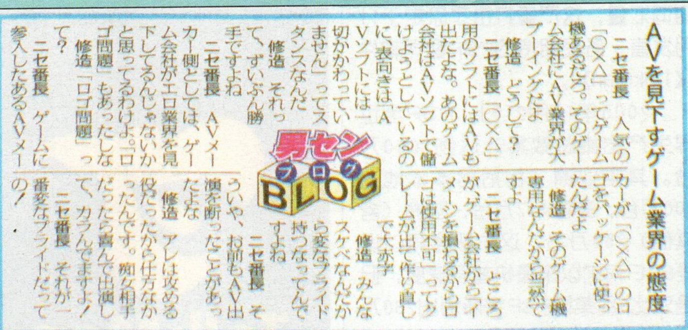
年的商战期间甚至增加到月300万台这个有点疯狂的数字。”对于这样的预测数字90%的人认为，Sony何止是“有点疯狂”。同时Sony公司宣布调整2005年三月期的盈利预测，由原来的盈利1600亿日元调整为1100亿日元，大幅减少的盈利预测使人们纷纷猜测Sony又将进入一个迷你低迷期（Sony在2003年曾经历过一个大的低迷期）。截止到2005年1月下旬PSP共出货80万台，一直持续这种供不应求的状态，是因为按键等问题0.6%的PSP需要返修，为抑制不良率而很难一口气增加产量。同时也因为和任天堂打价格战，PSP并没有在2005年后半年实现盈利。

2005年2月23日，在PSP发行2个月后SCE终于发布了关于PSP的无偿修理的公告。公告中轻松地绕过了□键设计不合理的问题，只宣称是按键下的塑胶垫的问题，无偿维修的部分也只限塑胶垫而非按键。

2005年3月3日，在PSP发售前就一直宣传的UMD电影终于发表了发售计划，包括《蜘蛛侠2》《生化危机2》《旅店服务员》3部电影。价格和DVD版基本相同，没有特典影像，音效也直接从立体声5.1降了一个档次，基本上可以说是没有任何卖点，同时发售的UMD音乐也因为价格的过高设定而被预测没有销售前景。4月13日UMD电影如期发售，果然如人们所预料的，UMD版本的音质和画质均低于DVD版本，并且价格昂贵，因此销量惨淡，广受批评。而之后从采用特殊软件从UMD中提取的游戏在记忆棒中运行成功，UMD的存在意义越来越不明



■当时在Sony音乐旗下的中岛美嘉成为最早使用UMD发售专辑的艺人。


AVを見下すゲーム業界の態度

男セン ブログ BLOG

ニセ番長　人気の「○×△」ってゲーム機あるだろ。そのゲーム会社にAV業界が大ブーイングだよ

修造　どうして？

ニセ番長「○×△」用のソフトにはAVも出たよな。あのゲーム会社はAVソフトで儲けようとしているのに、表向きは「AVソフトには一切かかわっていません」ってスタンスなんだ

修造　それって、ずいぶん勝手ですよね

ニセ番長　AVメーカー側としては、ゲーム会社がエロ業界を見下してるんじゃないかと思ってるわけよ。「ロゴ問題」もあったしな

修造「ロゴ問題」って？

ニセ番長　ゲームに参入したあるAVメーカーが「○×△」のロゴをパッケージに使ったんだよ

修造　そのゲーム機専用なんだから当然ですよ

ニセ番長　ところが、ゲーム会社から「イメージを損ねるからロゴは使用不可」ってクレームが出て作り直しで大赤字

修造　みんなスケベなんだから変なプライド持つなってんですよね

ニセ番長　そういや、お前もAV出演を断ったことがあったよな

修造　アレは攻める役だったから仕方なかったんです。痴女相手だったら喜んで出演して、カラんでますよ！

ニセ番長　それが一番変なプライドだっての！

▲该篇记事以调侃的方式指出Sony方面既默认AV在PSP上的发售，又拒绝其打出Sony的商标。

了了。

讽刺的是，之后靠UMD活跃的并非正式电影或音乐，而是成人向内容。2005年5月17日PSP上第一款成人UMD开始预售，预计6月开始发售。4月的时候Sony就曾经和美国著名品牌Playboy合作在成人向领域进行了一次试水，这次则是真正的计划发售成人向UMD。区别于CD、DVD，UMD是Sony自己生产的，所以可以看出Sony方面对PSP上登场成人向的东西是默许，甚至是纵容的，各媒体都对此保持沉默。

这仅仅是一个开始，成人向UMD在一周内接连登场，顿时引起了PTA（家长教师联系会）的关注，一款掌上游戏机站在家长的对立面，不得不说是个十分不明智的举动。此后UMD的发展一直十分不顺，就在一年后2006年7月16日一份市场报告指出，由于解析度的不够高，应用范围小，定价过高等原因，越来越多的电影生产厂拒绝使用UMD发售新电影，UMD的市场正逐步缩小。

2005年3月24日PSP终于在美国发售，两日间就售出50万台。但令人惊讶的不是销量而是SCE敢于在诉讼大国出售问题满载的PSP。虽然没有了不能开机的致命问题，但是屏幕亮点暗点，按键等等问题都没有解决。就在PSP于美国发售的同时，日本国内销量从每周稳定5万台减少到3万台。一周后SCE对外公布美国PSP的首周销量，有趣的是这次公布的是总金额销量而没有明确公布每天的售出数量。人们根据金额推测PSP在美首日售出60万台以上，第二日50万台，之后五天骤减到每天10万台，正是为了掩饰这种销量上的骤减，SCE才选择只公布销售金额。4月27日Sony发表季度结算，预测PS2和PSP2005年的出货台数同为1200万台，1月时公布月产300万台这个“有点疯狂的数字”果然是相当疯狂。

《日经》2005年4月8日的报道称PSP在日本销量已经接近了100万台，《Fami通》2005年4月13日的报道称PSP早已突破100万台销量。同时ITMEDIA的报道则称日本和美国总共销量为300万台，各家说法不一，PSP的真实销售台数到底是多少，恐怕只有Sony自己才知道。和硬件的热销相反，PSP游戏软件销量持续低迷，2005年6月2日电击排行榜游戏版，PSP游戏销量第一次跌出前30，这对PSP来说绝对是个大事件，因为在该排行榜上不要说PS2，GBA，NDS的游戏软件也从来没有消失过，甚至GC，DC等游戏软件消失的日子也屈指可数，而神奇的是虽然没有PSP游戏上榜，但PSP主机却依然维持着每周两万台的销量。这一奇怪的现象在《Fami通》排行榜上也有体现。“消失的两万台”究竟在哪里？它们正是被前文介绍的“全部全部族”购买，运往市场广阔的中国，韩国等地。

很多人寄希望于2005年7月12日召开的E3，然而E3上PS3鳌头独占，PSP存在感薄弱，仅有几款游戏公布了游戏画面，实际销售的游戏更是屈指可数。面对这种游戏缺乏的尴尬状况，SCE行政官佐伯雅司氏却在“PS meeting 2005”上发表讲话称当时PSP上发表的48款游戏销量都在稳步增长，今后要一口气提高UMD的生产能力，8月1日开始由月产300万枚提高到500万枚，截止到2005年末PSP上要发售超过150款游戏……

2005年7月27日PSP发布2.0升级包，纵观PSP这几次升级几乎都是促使其向多媒体娱乐终端进化，但要活用这些功能却都离不开电脑。而核心游戏方面，每次升级都会产生BUG，Sony方面却并没有解决意向，这种食之无味弃之可惜的鸡肋升级令很多玩家烦恼。在这之后2006年4月25日发表的PSP升级包，新版本增加了FLASH再生功能，调整了网页浏览功能等，和游戏相关的升级内容一个也没有，PSP在背离游戏机的道路上越走越远。

2005年8月，NDS凭借游戏《Jump大乱斗》的热销，主机销量再增，而Sony方面似乎终于认识到软件开发的重要性，SCEI开始大规模招聘软件开发工程师。同时在PSP上可以运行任天堂红白机软件的模拟器开始在网上流传，但这个软件并没有帮助PSP增加销量，相反却拖了PSP销售的后腿。因为3月下旬的时候PSP进行过一次版本更新，新的版本不能运行模拟器，于是顾客大多开始选购3月之前的中古品，使中古品的价格甚至高于原价出售，反而阻碍了新品的销售。8月30日《周刊diamond》发表文章《游戏软件惨败于任天堂，Sony错估PSP》文中指出7月PSP软件仅占整体游戏软件销售份额5%以下，周间销售前三十仅占0.6%，累计贩卖506万台虽略低于任天堂NDS的665万台，但软件的不协调必然会拉大这一差距。NDS游戏软件销量超过50万的就有三个，而PSP游戏销量最多的仅为40万。之所以产生这么巨大的差距，最大的理由是开发费用的高低，过高的开发费用会使第三方软件开发商敬而远之……该文章比较客观地分析了当时的PSP所面临的问题，而从接下来SCE方面的一系列应对政策能够看到Sony方面也在积极解决。

首先是改进按键设计。2005年9月1日，继日本、北美、亚洲之后，PSP开始在欧洲贩卖。两周后白色PSP开始发售，和曾经展出过的样品不同，按键由白色变成了透明。Sony改进了PSP按键上的不足，改变了支撑□键部分的形状，使得按压的时候变得稳定。虽然没有从根本上解决按键设计的遗留问题，但这也已经是很大的进步了。

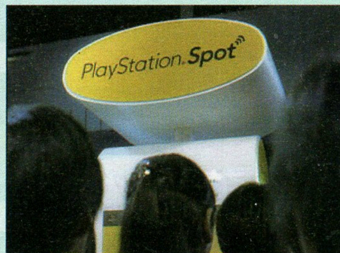
其次是宣布开发新的游戏软件。2005年9月16日，“东京电玩展2005”开幕，会上Sony发表了包括《幻想水浒传》在内的多款游戏，以及相关下载服务等，可以看出Sony方面已经开始反省，并努力改善。

最后是制定符合PSP发展的计划。2005年9月22日Sony公布到2007年的中期经营方针，加大了对游戏部全体的强化，来年春天以开发PS3市场为主，同时巩固PSP市场地位，扩充自主软件开发部，强化电子部和娱乐部的联合。从Sony一系列方针制定来看，他们已经认识到PSP当时发展的最大问题是软件方面的不足，并开始着手解决。这可以说是SCE的一大进步。同日《公主的王冠》发售，作为SEGA早期的一款经典游戏，很好地配合PSP的机能进行了移植，很多原作饭为了

该移植作而购入了PSP，可以看出一款成功的游戏软件绝对能对掌机的销售起到很好的促进作用。

但就在Sony方面积极扭转PSP软件方面劣势的时候，任天堂却没有给其喘息的时间。2005年10月5日，2ch揭示板有消息传出NDS《逆转裁判4》将会在2006年发售，而这仅仅只是个开始。随后任天堂公布了包括《动物之森》、《马里奥和路易RPG2》、《大航海时代DS》、《成人脑力锻炼》等四十多款游戏。在"NintendoDS Conference 2005秋"上，任天堂社长岩田聪详细说明了脑锻炼系列游戏取得成功的秘诀，发表了活用Wi-Fi功能的游戏《动物之森》，以及"《最终幻想》系列"的移植计划，这一切对Sony来说无疑是雪上加霜。

但Sony也不会坐以待毙。2005年10月8日，为了推广PSP游戏软件，Sony策划了PlayStation Spot活动，持有PSP的人可以在指定地点获得配信试玩游戏的体验版等服务。10月19日Sony增加了PlayStation Spot的设置地点，使更多的人能够体验到PSP的乐趣。2006年2月27日，Sony宣布将PlayStation Spot网点向全国推广，陆续在车站，150家咖啡店，150家游戏店增加PlayStation Spot终端，同时发布了包括《乐克乐克》在内的3款游戏试玩版的配信计划。在PlayStation Spot计划开始同时，东京玩具展开幕，会上SCE的展区部分铺设了两块榻榻米，原来这是专门为《比波猴2》对战体验而专门铺设的，不得不说两块小小的榻榻米却让《比波猴2》双人对战的乐趣和游戏性很好地展示了出来，小孩子们玩得不亦乐乎。虽然之前对PSP定位的消费群体是



▲PlayStation Spot为拓展用户群、推广软件做出了贡献。

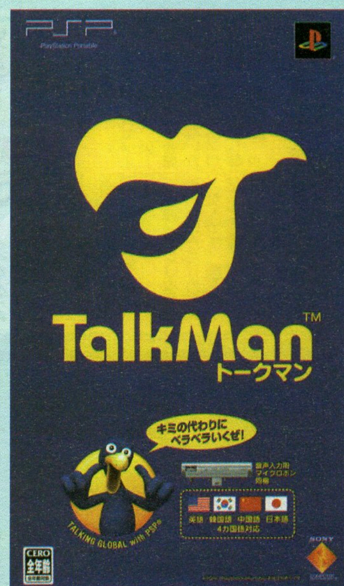
青少年，但是这样的宣传也不得不说是SCE的成功之作。

当然Sony的对手们也没有闲着。2005年10月Apple公布了Video iPod，其参数和价格都继续秒杀着"iPod杀手"PSP以及Sony旗下另外两款Walkman。10月25日NEC公布了翻译软件，该软件可以在手机中轻松使用，包含5万的英语词汇量，这严重打击了原定于11月发售，备受期待的PSP翻译软件《TalkMan》。

2005年10月21日，PSP全世界生产出货总数累计达到1000万台。其中亚洲（包括日本本地）300万台，美国447万台，欧洲（含其他）253万台，这个数字可以说是SCEI有史以来最快普及速度，但是对比9月美国PSP实际售出230万台这个数字，还是能看出一部分的PSP还处于待销状态。之后Sony发表2005年第2四半期结算（7月～9月），携带游戏机部门凭借PSP的良好发售状况由前年同期亏损28亿日元，转变为盈利23亿日元。但革命尚未成功，Sony仍需努力。

2005年11月17日《TalkMan》如期发售。虽然存在词汇容量过小，读取时间过长，录音系统不完善等等问题，但是透过这款游戏SCE向第三方以及广大玩家展示了游戏不止是人们传统概念中的样子，它也可以既实用又好玩。12月1日在PS2上大受好评《怪物猎人》的PSP移植版发售。游戏刚一面世就获得了很高的评价，虽然有读取时间过长，取消了online对战等等不足，但是瑕不掩瑜，首周就销售了10万套，更带动了PSP主机的销售。但仿佛是遭受诅咒一样，每次Sony方面稍微有起色就会惨遭对手围攻。2005年11月23日，《动物之森》发售首周就突破35万成为大热人气作品，预示了重视人与人的交流合作将是未来游戏的另一大特色。12月26日任天堂宣布NDS销售突破500万台，此时的任天堂正凭借游戏软件的热销带动掌机的销售渐渐追赶PSP的销量。这一点从12月年末商战的结果可以看出，PSP硬件仅12月就销售了40万台，但游戏软件方面只有《怪物猎人》和《我们的块魂》销量较好，全部游戏销量合计124000款。而NDS方面游戏销量排行榜有18款游戏登陆前50，总销量1715081，是PSP方面的十多倍，如何提高游戏软件的质量和数量仍然是Sony面临的最大问题。

2006年1月25日，财团法人数码商品协会主办的第20届数码商品最高赏受赏仪式召开，PSP获得"服务系统创造部"的优秀赏，这是对当时PSP的一种肯定。1月26日SCE召开2005年度第3四半期结算说明会，公布截止到12月末PSP全世界累计生产出货台数达到1500万台。同日任天堂公布NDS全世界生产出货台数为1443万台，几乎和PSP持平。但任天堂还宣布了NDSL发售计划，暂定销售价格为16800万日元。3月2日任天堂NDSL开始发售，各游戏店出现自PSP发售以来的首次为游戏机而排起的长队。



▲曾经引起话题的《TalkMan》。

PSP再次遭受了新的冲击。为了缓解这一状况，PS Business Briefing 2006于3月15日召开。会上公布PSP的两个升级包开放计划，添加例如能够再生flash，上网更方便等更多娱乐终端功能，并计划推出PSP用摄像头"eye toye on PSP"，以及围绕摄像头而提供的一系列服务，例如视频会话、视频游戏等。久多良木健称希望赋予PSP利用sk进行网络通话功能时，不只有声音，还可以有视频，并计划10月发售PSP用GPS接收器。久多良木健说："在打高尔夫的时候注意到高尔夫车上有配置GPS，觉得这个如果和PSP结合会很有意思，搭载最新的美食，以及乡村情报，开发出可以结合GPS而进行的游戏，这很值得期待。"另外关于PSP的游戏配信方面，久多良木健表示："自PS2时起就考虑过很多游戏配信的问题，由于价格和通信速度等问题而没能实现。今后在PSP上不止想进行试玩版配信，游戏本身也采取这种方式发售不是很好么。"SCE同时宣布推迟了PS3的发售时间，决定于11月开始发售，实际上PS3的开发工作在5月已基本完成，从7月的发售推迟到11月很多人猜测是为了给游戏的研发争取时间，以免重蹈PSP的覆辙。

2006年3月24日是GDC2006最终日，SCE方面发表演讲《PSP（Play Station Portable）不是PPS（Portable Play Station）》指出因为PlayStation Spot的普及，使更多的人接触到PSP游戏，今后要在游戏之外加大配信力度，并提出要和游戏软件开发商搞好关系，引导第三方对PSP游戏的开发。PSP上没有一款代表游戏，是SCE以及各开发商面临的问题之一，关于解决的办法SCE提出以下几点：1.在PSP上创造系列游戏，争取创立PSP独有的品牌游戏。2.考虑使PSP做到人机对话的方法。3.开发使用Wi-Fi功能的多人对战系统等，将玩家的互相配合互动以及开发PSP服务机能作为最大的提案提出。同时SCE还表示要注重个硬件之间的联动，例如家中PS2的游戏存档可以直接转移到PSP上继续游戏，PS3上的游戏角色可以作为PSP上的主人公进行其他游戏，PSP也可以作为PS3的控制手柄使用等等，



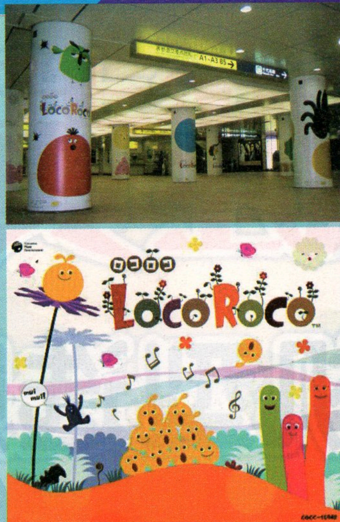
▲过度的包装被人指责华而不实。

使各机器间形成连携关系，从而开发出新的游戏方式。这段演说从整体上确定了PSP的发展方向，意义深远，影响重大——后期《啪嗒砰》系列”、“《怪物猎人》系列”的成功都证明了这段演说的正确性。

2006年4月5日《读卖新闻》发表文章《从追求性能到重视趣味的原点复归》指出性能方面并不高端的任天堂NDS却因大热软件的带动而销售良好。从PS到PS2，Sony方面实现了性能的飞跃发展，但是软件的总体销售数量却低于PS的软件数。这正是因为追求高性能，使操作变得繁琐，从而导致一部分玩家敬而远之。这篇文章是自PS3宣布研发以来媒体方面第一篇站在其对立面的文章。同样重视性能的PSP未来能否回归到趣味这个原点呢，大家都在拭目以待。

2006年5月随着PS3发售日期的公布，任天堂家用机更名为Wii等事件，战场似乎转移到了家用机阵地，E3上各家媒体也以关注Wii和PS3的动态为主，可惜双方都没有什么大的举动。PSP方面Sony此时推出了多款价格昂贵的周边，例如30000日元的保护盒，4800日元的手绳等。从这些高售价的周边来看SCE方面似乎是有意走高端豪华路线。紧接着6月16日SCE本社一层的PS专卖店PLAYSTATION Signature开店，在自家地盘贩卖自己生产的机器本来是一件挺好的事情，但是该商店对商品的过度包装引起很多消费者的不满，同时也增加了销售成本，可以说没有一点好处。因为这种所谓的高级销售模式，很多人开始质疑久多良木健销售定位的正确性，批判的声音不绝于耳。

而一波未平一波又起，7月4日SCE在荷兰宣传白色PSP即将登场，而制作了大型的户外广告，却被人指出涉嫌种族歧视，网上讨论得相当热烈，并引起了种族团体的关注，SCE方面只得紧急撤销争议广告，这一次非但没有起到宣传效果，反而给PSP的声誉带来了一定



▲过度宣传的《乐克乐克》，与莫名其妙大卖的原声CD。

的影响。7月13日，耗资7亿日元进行宣传，被期待能使PSP起死回生的《乐克乐克》发售，当时在东京地铁以及电视CM都进行了大规模的滚动宣传。可惜被赋予很大期待《乐克乐克》首周销量仅为3万张——将7亿日元的宣传费用平摊到每张游戏上，相当于每张游戏宣传费用达到2万日元，同时发售的主题周边也出现了滞销。但是令人意想不到的是，由于CM的滚动播出，很多人纷纷打电话到SCEJ询问广告中的音乐到底叫什么，Sony方面紧急推出《乐克乐克之歌》主题音乐CD，销量还意外地很不错。7月27日，Sony在2006年度第四半期业绩说明会上公布，游戏部门赤字大幅增加，PS2销售台数回落，PSP受任天堂打压仅销售了202万台，PSP游戏软件销量增加了86%达到910万，但PS2游戏软件销量下降了6%为3300万。SCE最高财务负责人称在国内和NDS的苦战比预想的更困难，但在年末会消化大量的库存，同时指出PS2虽然发售6年但需求仍然很高，预计06年出货台数为1100万台。但这次总结会并没有像去年同期那样强调PSP的预计销量，PSP的未来着实令人担忧。8月11日EA副社长David Gardner在访谈中说道，对Sony和PSP表示失望。虽然EA有开发高端游戏的技术，但是玩家方面期待更注重游戏性的游戏，所以EA方面将会着手开发NDS用游戏。PSP陷入苦战之时，第三方亦开始流失，如何摆脱这一恶性循环成了摆在SCE面前的一道难题。



▲引起争议的话题广告。

在2006年8月18日SCE社长平井一夫的一篇访谈中，关于PSP的部分总结起来就是5个“没有”：没有确定PSP上可以下载的动画和音乐，短期内没有大量可玩游戏生产，没有发售新型PSP的预定，没有下调价格的预定，没有放弃UMD的计划。那么PSP到底有什么呢？因为PS3发售临近，Sony方面就对这个小女儿放置不管了么？而随即8月31日PSP专用摄像头和GPS发表，虽然摄像头像素过低，GPS还需要单独购买软件才能使用，但至少看出Sony方面还没有完全忘记PSP。

2006年10月对Sony来说是相当困难的一个月，掌机方面被NDS压制，销量下跌；Sony生产的电池被怀疑品质不合格引起火灾，进行全面撤回和审查；耗资巨大开发的家用机PS3一再延迟发售日期；10月19日决算发表，游戏部亏损扩大到2000亿日元，比预测高出整整一倍。一时间各主流媒体都把矛头指向Sony，《朝日新闻》、《读卖新闻》、《每日新闻》等都从多方面分析了Sony发展到现在局面的原因。一直拒绝采访的久多良木健终于在10月25日接受了一家杂志的采访，回应所有的批判声音，可惜文章中没有一点提到PSP，果然这一时期大家都把目光集中在PS3上，久多良木健自己也选择遗忘了小女儿。

2006年11月PS3发售，由于技术问题，初期PS3只出货了10万台，和100万台的期待量相比远远不足，于是引发了排队疯抢，网络高额竞拍等等一系列问题——在美国发售时甚至引发了枪击案件。就在家用机市场一片喧闹中，PSP悄悄推出了3.0版本升级，使PSP能够和PS3进行联动，通过PS3可以接受PSP的游戏配信，看来Sony还没有忘记当初制定的要实现PSP，PS2，PS3三方互动的目标。11月22日PSP再次发售新颜色，并开放软件的收费下载。而到了12月，SCE突然宣布重大人事变动，认命久多良木健为SCE代表取締役会长兼集团CEO，佐藤明为代表取締役副会长。虽然看上去久多良木健是被升职，而实际上却是将久多良木健从日常运营中隔离……

2006年的整个12月，Sony都在困境中度过：电池事件愈演愈烈，任天堂Wii开始发售，蓝光技术普及困难，PS3无法大规模铺货等等。甚至在PS家族小女儿PSP两周年生日12月12日这天，她的竞争对手还给她献上了一份“生日大礼”——国民游戏《DQ9》将在NDS上发售……2007年1月30日Sony发表业绩结算，营业利润为负542亿日元，PSP生产出货台数为184万台，比前年同期减少了446万台，软件方面PSP销售游戏软件2120万件，比前年同期增加410万件，但PS2软件比前年同期减少1500万件，PS3方面成本过高，因BD光驱技术问题不能大规模生产，PSP，PS2销量锐减，总之此时Sony游戏部的账面是一片赤字。虽然那2007年2月22日备受期待的大作《怪物猎人 携带版 2nd》发售，首周销量就超过70万张，成为PSP上截止到当时惟一一款销量破百万的热门作品，然而仅仅一款热门作品，并不能拯救整个PS家族。3月到5月PS3和SCE接连遭受挫折，热门游戏涉嫌抄袭作假，在Wii和X360的双重夹击下PS3亦举步维艰。



▲PS3游戏涉嫌图片抄袭。

终于，2007年6月Sony官方网站上由Sony公司和Sony电脑娱乐公司（SCEI）联合发布消息：“从6月19日起久多良木健将正式退休，不再担任SCEI总裁、主席和集团CEO的职务，在今年的股东大会上，SCEI将宣布久多良木健的接任者，此后他将不再担任任何管理职务，只保留名誉主席一职。”

纵观久多良木健在位时期与PSP发售后的重合期，必须承认SCE这段日子过得并不开心。虽然现在PSP已经开始井喷，NGP也蓄势待发，但正视历史是每个玩家应该理性对待的话题。游戏界的战争还在继续，久多良木健只不过先一步离开这个他为之奋斗一生的战场。谁也不能否认他作为PS之父创造的伟大成就，但游戏不会永远停留在FC时期简单的4音轨声道马赛克画面，也不会满足于只有高性能的画面高规格的配置。或许正如久多良木健自己所说，妄图推测游戏的最终内容都是一种不自量力的行为，没有人知道游戏界未来的发展会是怎样，我们能做的就只有在游戏发展的洪流中，享受游戏带给我们的快乐人生。

并非生涯黄昏

文 月下雪影

——PSP全机型选购指引


▲PSP的次世代主机NGP已经亮相。

随着次世代掌机NGP和新一代Android手机Xperia Play的依次亮相，发售已经6年多的PSP终于来到了其游戏生涯的末期。虽然现在PSP上的游戏依然多如牛毛，但是面对新时代的竞争，PSP已经有了一种"夕阳无限好，只是近黄昏"的感觉了。不过这并不代表PSP已经落伍，恰恰现在的PSP主机才是最具性价比的一个阶段，尤其是新老主机即将交替的这段时间，PSP不仅会如期发布那些黄昏期的最强大作，其价格也会由于即将到来的交替期而变得异常稳定，这对于一直期待于PSP的玩家来说，无非是一件幸事。而本辑《PSP专辑》导购也将以"性价比"为介绍重点，依次剖析那些还在市场上销售的PSP机型，为PSP的末期购买做一次完美的指引。

历代主机性价比剖析

PSP-1000：并非不可选

PSP-1000作为整个PSP系列的开山之作，无疑在各个方面都有着里程碑般的作用。不过碍于其发售的年限，主机的价格放在现在自然会非常的低，所以这部分主机也成为了入门级玩家的首选，尤其是大部分没有资金来源的学生，这类主机在性价比上无疑是非常突出的。但是其缺点也显而易见，就是发售时间太长，主机的质量肯定会无法保障。毕竟你不知道主机的来源和其内部芯片的状况，但是考虑到数码产品的发展规律，即首批生产的产品其质量都是非常突出的，因为商家要给每个想要购买客户留一个没有质量缺陷的印象，所以其生产工艺往往是最好，但偶尔由于工艺上的不成熟，也会爆发一些质量门，譬如早期的PSP-1000就有飞盘门和按键门。所以如果你一旦确定想要买一台二手或翻新的PSP-1000，在主机检查时，必定要先测试主机的按键手感，尤其是方块键，多多尝试并和其他三个按键对比，如果确定没有下陷或者手感不好的问题，就可以购买这台PSP-1000了。如果你和商家比较熟识，更可以拜托商家选一台质量较好的机器，因为商家在做翻新时都会拆开主机，这都是可以控制品质的，对于机器的成色在他们心中也就都有一个衡量，倘若能给你选一台好机器无疑可以让你玩上四五年，这对于不足千元的主机来说，无疑是非常超值的。



▲PSP-1000老而弥坚。

主机参考报价：700-900元（翻新、二手）
优点：不足千元玩转PSP
缺点：发售时间太久，主机质量欠缺保证
性价比指数：6

PSP-2000：稳定成熟的破解

其实对于很多玩家来说，提到PSP最先想到的不是早期的PSP-1000，也不是现在流行的PSP-3000，而是介于它们之间的PSP-2000。这是因为在PSP-2000那个阶段，主机的破解是最为成熟的，而DA大神的自制系统和神奇电池更是深入了每个玩家的内心。所以即便是在PSP-3000刚出来的那段时间里，PSP-2000也是市场上最为火热的机型，甚至一度被炒到2000元以上，堪称PSP史上的一个奇迹。当然，PSP-2000的破解即便是放到现在，依旧还是最为成熟的机型，所以其价格也是居高不下，和同样是翻新的PSP-1000相比，PSP-2000的价格就要贵上很多，目前市场的普遍报价为1200元左右，几乎相当于一台全新的6.20系统PSP-3000了。所以从这个角度上说，PSP-2000的性价比在所有机型里面也是最低的。如果你对现在新系统的破解已经足够满意，那PSP-2000肯定不是一个好的选择。在这里PSP-2000只推荐给有完美破解情结或是想要收藏PSP主机的玩家们，单纯的买来玩游戏肯定不值。现在购买PSP-2000主要注意两点：一是不要购买v3主板的PSP-2000，这部分主机的破解原理和PSP-3000是一样的，它们都无法完美破解，所以不能完全展现PSP-2000的破解魅力。检查这部分主机的方法很简单，直接把PSP关机，然后再开机运行，查看主机的系统是不是自制系统就可以了，自制系统在系统的版本号后面会有其他的字符，原版的系统则只会显示5.00、5.03这样的数字；第二点是要详细检查PSP屏幕的坏点，虽然坏点这个问题从PSP-1000就开始存在了，但是到了PSP-2000这个阶段却最为泛滥，很多主机都存在不少的坏点，而且由于液晶屏幕本身的性质，很多

主机在使用过长的时间后也会自然而然地出现一些“人为”坏点，这属于机器使用过度造成的，所以选个完美的屏幕，不仅能在显示效果上有所保证，而且还可以避免买到使用时间过长的机器，一举两得，适合收藏。



▲PSP-2000性价比不再。

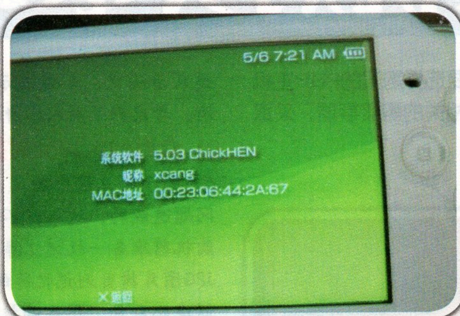
主机参考报价：1100-1300元（翻新）
优点：拥有神奇电池的成熟主机
缺点：翻新主机也卖高价
性价比指数：5

PSP-3000：多种选择各取所需

PSP-3000是现在市场上的主流机型，同样也是最鱼龙混杂的机型，这里有全新机、二手机、翻新机甚至是报废机。所以选择一台好的PSP-3000绝对是一门不浅的学问，下面我们先来分头说说不同系统的PSP-3000。

5.03系统主机：破解成熟翻新甚多

PSP-3000在发售后将近一年才被破解，而且破解的十分不完善，因为没有获得系统的最高权限，所以在每次关机后，PSP-3000想要运行自制程序还都需要再刷一次主机，甚是麻烦。但是在当时PSP-2000的翻新机已经泛滥的情况下，破解如此不完善的PSP-3000也不得不成为了市场上的销售重点，而且这一下就是不到两年的时间，直到去年的圣诞节才被终结。可以说5.03系统的PSP-3000是仅次于PSP-2000被大家铭记的机型。从现在的市场上来说，5.03系统PSP-3000已经销售两年有余，从去年的夏天基本就已经没有全新主机了，不过由于部分6.20系统PSP-3000可以进行降级，所以市场上还是有些全新5.03系统主机在销售的，但绝对是凤毛麟角，想要买到的话十分困难。目前5.03系统的PSP-3000价格上比较混乱，可以断定翻新的PSP-3000，其价格都不会超过1500元，而某些6.20降级而来的全新5.03系统PSP-3000，其价格又不会低于1800元。所以整个市场几乎属于高度混乱状态。其实从使用的角度上说，PSP-3000的破解已经几乎和PSP-2000一样了，尤其是在黑客获得了密钥之后，5.03系统主机已经省去了刷“鸡蛋图”的麻烦，直接加载破解系统易如反掌，再也不怕关机，倘若你不在乎机器的新旧，那么5.03系统的PSP-3000肯定是玩游戏的最好选择，至少PSP-3000的使用寿命就比PSP-2000要长。当然如果你打算碰碰运气，去买全新的5.03系统主机，也可以多准备些钱去高价收购，不过要谨防很多利用玩家心理哄抬价格的商人，有的时候这些机器并不是全新的降级主机，却要标到2000多元才卖，假如你信了，也就真的上当了。对于这点，玩家可以根据主机的生产日期进行参考。这点在上辑的导购里也有所提到。具体的方法是查看UMD舱盖内的表格，表格里横向标注的是月份，纵向标注的是年份，里面会有一些凸起的小点，这些小点的数量都是不定的，有的机器可能会有2、3个，也有的可能会有7、8个，但真正是标记出厂日期的小点是最后一个凸起的小点，比如说你你打开UMD舱盖，看到纵向的09和横向的4、7、8上面有小点，那么这台机器的生产日期就是2009年的8月份，参考6.20系统是在2009年11月份发布的，那么降级机器的生产日期应该都在2010年之后，倘若你看到一台2008年生产的主机，却标着2000多元的售价，那么还是远离这台机器吧，十有八九的是翻新机。当然除了这点鉴别方法之外还有关于外壳翻新机的检查办法，玩家可以直接翻到后面进行参考。

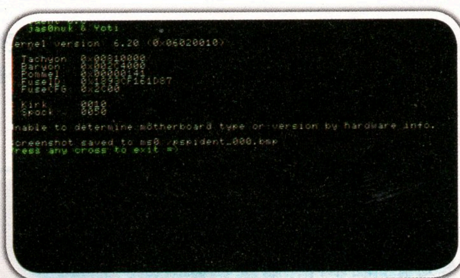


▲5.03系统主机警惕翻新多。

主机参考报价：1400元-2200元
优点：3000型主机里破解最为成熟的机型
缺点：十有八九是翻新
性价比指数：7

6.20系统主机：全新但不完美

自从去年的圣诞节后，PSP主机市场就是6.20系统打天下的情形了。大部分玩家目前购买主机也主要都选择6.20系统的PSP-3000，至少目前上是如此。6.20系统主机的破解方法是通过6.20 TN-D自制系统然后加载Prometheus ISO Loader来玩大部分游戏。据实际测试了解，6.20系统的PSP兼容性基本在80%左右，一些老游戏在运行上有一定的困难，举些不能运行的大作例子，譬如《DJ MAX3》、《王国之心 梦中诞生》、《初音未来 女歌手计划》、《皇牌空战X2 联合突击》、《高达 战争编年史》、《异说 最终幻想》、《龙珠 组队战》、《横行霸道 唐人街战争》、《GT赛车 携带版》等。不过这部分游戏有的可以在6.35 PRO系统上运行，所以你可以升级来使用6.35系统玩游戏，同样如果你对6.35系统不满意也可以降级回6.20系统，这部分主机在这点上相对比较灵活。不过既然是买6.20系统主机，我们也要碰碰运气，看看能不能买到可降级的PSP-3000，毕竟5.03系统还是有着无可比拟的传统优势，尤其是在不用反复刷机之后。检查降级的办法主要还是查看主板，建议你在购买PSP之前先买好记忆棒，这样你可以在记忆棒里装上pspident这款主板检测工具，然后在购买主机时直接把记忆棒插到机器里，破解后运行这款软件，如果系统的主板是03g，那你就赚了，这台机器肯定可以降级到5.03，因为这部分主机的出厂系统是5.00。如果显示是“unable to determine motherboard type or version by hardware info”这行小字，就是说主板不能被正确地鉴定出来，这部分主机的主板属于04g，是无法降级的，因为其出厂系统为5.50，这时候你就可以淡定了。不过主板新不能降级也是有好处的，这起码表明了机器的生产时间比较晚，对于避免翻新机来说，还是很好的检测办法。倘若你还认为6.20系统没有翻新机，那可就大错特错的，至少以目前市场的情况来看，6.20系统里的PSP-3000是存在20%翻新主机的。最后不要忘了使用这个方法之前一定要先破解，因为不破解的主机是没法运行自制软件的，你可以先参考一下专辑里的破解教程，这样在记忆棒里装全里软件才能做到事半功倍。



▲无法识别出主板的6.20系统PSP-3000是不能降级的。

主机参考报价：1300元
优点：升降级都有可能
缺点：游戏兼容性有待提高
性价比指数：8

6.35系统主机：未来的大趋势

确切地说，其实现在购买PSP-3000，选择6.35系统主机是最划算的买卖。因为现在6.35系统的破解非常成熟了，甚至可以说超过了上述6.20系统主机，不需要使用ISO Loader，也有了VSH菜单，各方面都算不错，惟一的缺憾就是自制软件和插件兼容上的一些问题，这点不如6.20系统稳定。不过相信随着今后的系统升级，这部分问题也会逐渐改善的。而且购买6.35系统主机还有个放心的地方，就是不用担心翻新，至少从目前的市场情况来说，6.35系统的PSP-3000翻新货很少，其实现在已经有很多商家拿6.35系统主机降级到6.20来卖了，因为这两者之间有100元的差价，所以想在6.35系统主机里找翻新还是比较困难的，这已经是最新的机器，除非有商家用旧版本高价格的机器升级，否则是不会有翻新的。对于PSP这个领域来说，其实是“越老越吃香”的，毕竟旧机

器的破解比较成熟嘛。在选购上，这部分主机也基本没什么值得注意的地方，直接付钱就可以了，最多再让商家破解装几个游戏。



▲6.35 PRO或成未来主流。

主机参考报价：1200元
优点：无翻新更安心
缺点：部分自制软件运行有缺憾
性价比指数：9

PSP go：影音娱乐内置存储

现在的PSP玩家好像已经彻底把PSP go给忘了，毕竟在大多数人眼里这只是一台手感不佳，定位模糊的主机，再加上现在的中国人在购物上有很大的趋同性，就像笔者周围的朋友一窝蜂地购买iPhone 4，但本身却只会用到短信和电话，其余的功能即便用不上也求个体面。同样的PSP go也是这个道理，周围的玩家都选择了PSP-3000，而自己买个PSP go就显得不合群了，缺乏趋同性，不得不说这是一种十分狭隘的购物理念，这点日本也和中国一样，或许这就是亚洲文化过于追求内敛所导致的。实际上PSP go在降价后从性价比上讲，是非常超值的，内置16GB存储空间，不仅运行速度快，稳定性上也要比组装的16GB记忆棒高，玩游戏肯定不拖慢，至于大部分玩家所诟病的手感，如果你不是做极限挑战，只是休闲地玩一玩，肯定是没问题的。孰不见很多iPod Touch玩家在全触摸屏上玩起游戏也丝毫不差，更别说拥有按键的PSP go了，只不过有些问题是习惯造成的，当一个人习惯了PSP原有的造型，那么滑盖这种手感也就很难接受了。所以倘若你之前根本没有接触过PSP系列主机，那么PSP go应该可以列为考虑对象，如果你之前已经玩过PSP主机了，那PSP go还是尽量避开吧，虽然刚才给PSP go做了很多平反，但是习惯确实不是一朝一夕可以改变的，这就像戒烟戒酒一样困难。



▲PSP go也可以完美破解。

主机参考报价：1400-1500元
优点：画面细腻内置存储
缺点：屏幕略小手感生涩
性价比指数：8

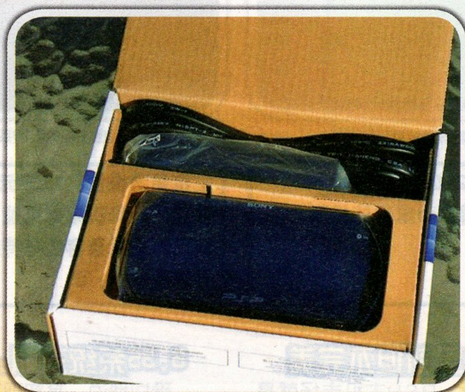
主机购买Q&A

相信通过上一个章节，基本上你就可以确定你要选择购买的PSP主机类型了吧。不过在购买主机之前，还是要说说一些相关的购买事项，采取一问一答的方式，来为玩家彻底解惑。

Q：PSP主机的包装内都含有哪些内容？

A：基本上PSP直板系列主机的包装内容都是一样的，PSP go的包装内容则有一些不同，具体总结如下：

·PSP直板系列主机包装内含有：PSP主机*1、电池*1、电源适配器（以及电源线）*1、相关说明书及保修注意等小册子。



▲PSP go开箱照。

·PSP go主机包装内含有：PSP go主机*1、电源适配器*1、USB连接线*1、说明书等印刷品及配套软件DVD光盘。

·因为PSP go的电池是内置不可拆卸的，所以包装中并不包括电池。PSP直板系列主机有一些限定版，里面附有游戏光盘，这点也不要忘了。

Q：不同版本之间的主机有什么差异吗？

A：无论是日版、港版、美版、欧版这些PSP主机，它们之间都是没有差异的，这只是索尼用来区分发售区域的一个编号。对于这点可以参考iPhone 4，全世界的iPhone 4都是由深圳制造的，但运往世界各地，你能说同一个流水线上生产的产品有质量差异么，应该不能的，所以PSP也是这个道理。而且索尼考虑到了PSP是便携主机，还将PSP的电源设计成了100-240V宽幅电压，这可要比iPhone 4的电源厚道得多。当然，如果要深究有什么区别的话，主机在开机时的系统设置是不同的，例如港版主机默认语言是英语，日版默认语言就是日语了。另外在按键上，欧版、美版主机和日版、港版也有差别，即○键与×键的按键功能正好相反。日版、港版主机的○键表示确定，×键表示取消，而欧版和美版则是×键表示确定，○键取消。考虑到亚洲人本身的习惯，还是购买日版、港版比较好吧。

Q：介绍PSP-2000时提到了坏点，那么坏点如何检测？

A：关于坏点这个问题，相信了解数码常识的玩家都知道坏点是由驱动管问题造成的，这点就不再深表，直接说说怎么检测坏点吧。方法很简单，购机前准备一枚记忆棒，把纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿这五种颜色的JPG图片拷贝到记忆棒的PSP\PICTURE的目录下，没有该目录的话可以自己创建此目录。然后购机的时候把记忆棒插到PSP里面，在“照片”栏目下打开图片，按照从边沿到中间的顺序，逐“层”向内检测屏幕上是够有异常的小点存在。对于PSP go来说，因为不存在记忆棒，所以你要依靠开机时的纯黑界面和浏览器中的纯白界面来判断了，不过考虑到PSP go生产的年限，坏点问题已经非常少了，基本可以忽略。

Q：上面说购买5.03系统的PSP-3000会遇到外壳翻新机，有检查它们的办法吗？

A：确切地说，检查办法还是有的，而且比起以往导购来说，这次总结的方法还要简单许多，主要是以下几个方面：1.观察主机的按键：大家都清楚索尼在制作工艺上是非常出色的，所以PSP的原装按键看起来是非常光亮的，一般在灯下看上去是晶莹剔透的感觉，但是组装外壳就没有索尼原装的那么精益求精了，第一眼看上去会有发乌的感觉，而且上面的符号也不一定看得清。简单的鉴别办法就是把主机侧过身来看，如果你可以看到按键上面的符号就能表示这台主机是原装的配套按键了，如果黑乎乎的什么都看不清，那不用分说，必定是组装机器了。2.观察外壳的接缝：同样还是外壳上的做工，这点其实在以前的导购里也都会提到。原装的外壳接缝都是很小的，而且非常均匀，但是组装外壳因为模具方面的问题，尤其是在PS按键（原Home按键）的正下面，你会看到面板和银边的接缝比较大，这时你可以用指甲试一试能不能插进去，如果一下就插进去了，那必定是组装货无疑。另外后面的UMD舱缝也要检查一下，如果过大或是有晃动的迹象，这台机器也有可能是翻新机了。3.观察两侧螺丝：既然是换外壳，必定要拧主机的螺丝，所以检查主机的螺丝也很重要。一般来说，现在的组装外壳套装都是附有螺丝的，但是一些粗心或者技术不高的商家有时就会在螺丝上出现问题，比如说丢掉了一个螺丝，然后使用其

他螺丝代替，这就造成了两个螺丝不太一样，不过这毕竟是少数。当然还有一些商家为了让外壳契合得比较严，主要是防止第二点问题的发生，所以就会在拧螺丝的时候用较大的力气，这样就很容易造成拧痕了，你不妨用手摸一下每个螺丝，都要保证光滑顺手才可以的。4.观察主机电池：在以前的导购里，介绍电池时都是辩解如何检查电池的真假，比如二维码等方式。这次的《PSP专辑》里则是说电池在电池舱里的吻合程度，也就是检查外壳在电池舱上制作的问题。你可以打开PSP的后盖，摇动一下主机，然后听听电池舱内是否有声响。如果有就代表电池可能契合得不紧，发生了晃动，这肯定就是组装外壳了，当然也有可能是组装电池，总之这台机器有一些问题。原装外壳和电池是天衣无缝的，摇动主机一般是没有声响的，出现声响其实翻新是小事，玩游戏时造成断电才是大问题，想想打着游戏，听着歌，突然一下就断电了，你的存档还没有了，你说组装外壳害不害人？所以这点一定要仔细排查，当然电池过紧拿不出来也是有问题的。当然这四种观察方法不一定就能确保机器是全新的，毕竟翻新机的工艺水准越来越高的，如果你不想买翻新机最好还是避免买5.03系统的PSP—3000吧。



▲螺丝有痕迹。



▲组装外壳看不清按键。

Q：现在的记忆棒分MK2和HG两种，到底哪种的比较好？

A：其实对于记忆棒这个问题，在上次的《PSP专辑》里已经基本提到了，但是可能单独的讲解没有参考性，所以本专辑就不妨拿这两款记忆棒做一次对比。先说说16GB的HG超高速组棒，它的卡身是采用黑色材质制作的，在正面标有红底金字，这种记忆棒格式化后的容量为15GB，在电脑上查看可用容量为15.2GB，总容量为16322980224字节。而16GB的MK高速棒是前几年的产品，它为许多较早进入16GB时代的玩家留下了许多美好的回忆，它的卡身同样由黑色的材质制作而成，卡身的正面印有十分显著的MARK2字样，这也是该款记忆棒名字的由来，这种PSP上格式化后的容量为15GB，而在PC上的容量亦为15GB，但实际总容量为16196009984字节，比HG超高速版小了约126970240字节（121MB），可以看出两者不仅仅只是外观上有所差异，内部使用的芯片也是不同的。在速度上使用Blackspeed进行测试，16GB的HG超高速组棒，最高读取速度：11.6669MB/s，最高写入速度：11.6452MB/s，综合评价：419。16GB的MK高速棒，最高读取速度：9.3544MB/s，最高写入速度：7.4767MB/s，综合评价：312。两者在速度上有着明显的差别，对比之后玩家也就应该知道16GB的HG超高速组棒更好了吧。



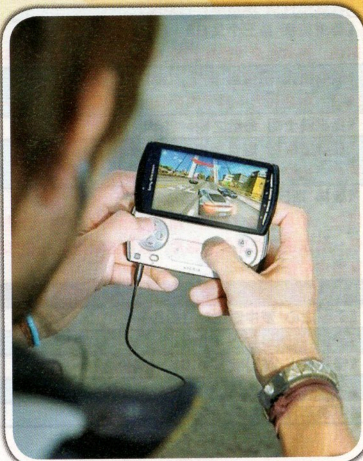
▲HG超高速组棒更好。

Q：原装贴膜太贵，但又担心组装贴膜质量不好，这该怎么办？

A：因为材质的关系，组装贴膜的本身肯定是不太平整的，背部的硅胶层非薄即厚，但是确切地说对屏幕是没什么影响的。主机设计的本身就是防刮的屏幕，对于外界的刮伤，贴膜的那点损耗绝对是没什么影响的，不过背部硅胶层的不平会造成贴膜比较困难，容易产生更多的气泡，所以使用组装贴膜的话，最好让商家帮你贴，一来他们的经验丰富不容易出问题，二来即便出了问题也会主动给你换张新的贴膜而不用你再付钱，毕竟组装贴膜的成本是很低的。所以从价格的优势上考虑，组装贴膜肯定比较好，就是一年换两三次也比只买一张原装Hori膜用一年要划算得多。当然如果你有条件的话可以购买国内厂商出产的原装贴膜，价格上处于组装贴膜和原装贴膜之间，质量又基本贴近于原装贴膜，这样的选择还是比较实惠的，就像北通的PSP专用贴膜，市场价在10～20元不等，属于三层贴膜，仅0.18毫米厚度，却有4H高抗刮度，这肯定要比普通的组装膜好得多。

Q：现在还适不适合买PSP？

A：无疑这会是很多人都想问的问题之一。从时间角度上考虑，PSP确实已至暮年，但从游戏丰富度上，PSP绝对还处于鼎盛时期。虽然索尼的次世代掌机NGP已经公布，但是其发售日期和售价都还尚未确定，这里面会存在很大的未知数，而且考虑到索尼近期在PS3和PSP上防盗版的失败，其新一代游戏设备也必然会加强反盗版措施，NGP发售后的一两年无法被破解是极其可能的，倘若你没有承受正版的能力，那么现在最好还是不要考虑。至于新一代的Android手机Xperia Play，其在游戏上只能兼容过去的PS游戏，而且还需要到PSN上购买，这点和PSP比起来就已经相差甚远了，再考虑到手机的售价，PSP的性价比无疑更加突出。虽然CCTV的新闻里称Xperia Play将会以350美元左右发售，但也有知情人士在推特上说在Xperia Play在德国市场的建议零售价为649欧元，前者折合人民币2300元，报价过低，毕竟手机不像游戏机一样可以亏本卖靠软件赚钱，这样的配置售价2300元无疑是有些低，而后者折合人民币达到了5800元又有些过高，参考目前的Android旗舰Nexus S在水货市场的报价为4300元左右，Xperia Play的售价肯定会在其之下，这样算来，这款手机在2500–3500元的价位是最有可能的，这比起PSP可绝对是高出去不少了。即便说PSP玩不到Xperia Play上的Android游戏，你也可以考虑用3500元买个PSP+iPod touch 4来玩了，要知道Android上的游戏，90%可都是来自于iOS平台的，单凭这点Xperia Play的性价比也不高，所以现在的PSP依旧值得购买。



▲Xperia Play性价比不高。



正版游戏报价

预定类游戏	
《SD高达G世纪 世界》（日版特典）	750元
附注：特典包括收录夏亚一生的映像的DVD光盘一张	
《梦幻之星2 携带版 无限》（日版）	399元
附注：2月24日发售	
《第2次机器人大战Z 破界篇》（限定版）	699元
附注：4月14日发售	
近期瞩目游戏	
《世界传说 光明神话3》（日版）	480元
《战场的女武神3》（日版特典）	550元
附注：特典包括"0章・クルト初阵"章节和"ガリアンジャーナル1935"小册子一本	
《王国之心 梦中诞生 最终混合版》（日版）	480元
《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》（日版）	580元
《异世纪传说 携带版》（日版）	480元
《寄生前夜 第三个生日》（日版特典）	500元
附注：特典包含《最终幻想 纷争》出场人物服装下载码	
《怪物猎人 携带版 3rd》（港版特典）	350元
附注：特典包含72页详细全彩说明书中文和日文各一本和屏幕清洁挂绳一根	
《皇家骑士团 命运之轮》（港版）	400元
《皇牌空战X2 联合突击》（港版特典）	320元
附注：特典包括Namco钥匙挂坠一个	
《战神 斯巴达幽灵》（港版特典）	240元
附注：特典包括《战神 斯巴达幽灵》主题、动态主题、XMB个人造型、希腊兵变装角色、独家创意总监专访影片、原创游戏配乐、被遗忘的挑战竞技场森林和《战神III》的德莫斯变装角色	
经典作品	
《王国之心 梦中诞生》（日版）	440元
《异说 最终幻想》（日版）	360元
《怪物猎人 携带版 2nd G》（廉价版）	200元
《但丁神曲》（日版）	280元
《GT赛车 携带版》（港版）	280元

PSP-3000型组合套装

	品牌&型号	价格
主机	PSP-3006（6.20系统，钢琴黑）	1300元
记忆棒	PSP专用红黑HG超高速16GB记忆棒（组装）	148元
贴膜	北通屏幕贴膜PSP-3000	20元
保护套	北通中国风PSP新版保护胶套	58元
数据线	北通USB高速数据线	25元
总计		1551元

套装组合里主要推荐一些PSP的周边配置。对于PSP-3000来说，在保护套上比较推荐北通的中国风系列保护胶套。它一共有四种颜色，包括水墨星辰黑、水墨星辰白、水墨青花和青花蓝，这几种都蕴含了中国式的古典美，搭配到现代感十足的PSP上，会觉得古典与现代的结合相得益彰。当然推荐它除了外观之外，更主要的是做工上的精湛。北通使用的弹力硅胶材质厚实柔韧，而且抗拉耐磨，无论你放到书包里还是皮包里都能很好的保护到主机外壳，而且这款硅胶套还摆脱了其他同类产品松垮的造型缺陷，它的微波精工工艺让硅胶套能无缝吸附在主机身上，绝对不会出现脱落等问题，这样在你打机的过程中也会获得更好的手感。除了本身的胶套之外，北通还在包装里附赠了一个钢头的真皮手绳给玩家，你可以拴在PSP上然后再绕到手上，这样一来就能给主机带来更为周全的保护了。



PSP go型组合套装

	品牌&型号	价格
主机	PSP go（钢琴黑）	1400元
贴膜	北通屏幕贴膜PSP go	20元
保护壳	北通中国风钢牌EVA硬包	38元
总计		1458元

对于PSP go来说，保护的周边并不多，便宜的有组装PSP go软包，价格在8～15元不等，中等的则有套餐里推荐的钢牌EVA保护包，保护的效果肯定是要比软包好的多，而且也适合过年随身携带，贵一些的则可以看看卡登仕的铁甲战士系列，价格在100元左右，性价比不高，但是品质是有目共睹的，不过给一个周边花100元可能还是有些不值吧。所以这里还是推荐中等档次的北通钢牌EVA硬包吧，总体素质上非常不错，采用中国风的主题风格，精烫印染工艺拥有炫彩的视觉效果。里面使用了丝光绸吸附内衬，纳米加密材质，光亮坚韧，抗压耐磨，可以很周到地保护好PSP go，价格上也不贵，应该是PSP go玩家的首选对象了。



其他主机以及周边详细参考价格

主机	价格
PSP-3000主机（6.20系统）	1300元
PSP go主机（6.20系统）	1400元
网卡	
WIFILINK迷你神卡	118元
盟区战卡	128元
周边	
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	50元
PSP-2000原装线控耳机	220元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	98元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元
配件	
PSP-2000/PSP-3000彩条包（高仿）	25元
PSP go专用EVA保护包	38元
PSP-3000专用Hori膜（原装）	58元
北通PSP色差线	78元
北通USB高速数据线	25元
北通魔方炫音	128元
莱仕达迷彩战神保护包PXN-P3013	67元
莱仕达金刚盔甲水晶壳PXN-P3012	48元
PEGA PSP-3000聚碳酸酯专用水晶壳	48元
PEGA PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
北通PSP中国风硅胶套	58元
北通PSP中国风水晶盒	48元
PEGA双核动力站	112元
PEGA双能充电器	180元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通MVP动力堡垒（世界杯限量版）	210元
记忆棒	
PSP-3000专用刷机棒高成功率（32MB）	38元
PSP-2000神奇记忆棒（512MB）	48元
8GB极速HG组棒	88元
8GB原装记忆棒	198元
16GB极速HG组棒	148元
16GB原装记忆棒	418元
金士顿组装适配器（高速 支持8GB）	18元
银箭CR-5400 双槽TF转记忆棒转接	26元

本文价格更新截止至2010年2月22日，各地行情不一，仅供参考。

PSP全面破解指南

文 酷洛洛

※本文介绍软件...

近期PSP破解现状

无论对于自制系统玩家还是商家而言，如今PSP的破解状况可以说是守得云开见月明。这一切都多得6.20TN系统的作者Total_Noob，以及6.35PRO系统的作者Coldbird & VF(忠贞炙烈之炎)。在5.03以上系统破解消息迟迟未出的时候，国内PSP卖场曾出现5.03 PSP-3000卖至2000大元一台的严重畸形现象，现在因全面破解，市场紧张状况总算得到缓和。

6.20 TN和6.35 PRO和当时5.03自制系统一样，都是以官方系统漏洞进入的自制系统，但由于黑客在PSP密钥方面取得了突破性进展，现在这两款自制系统的EBOOT都加入了PSP官方程序的签名，换句话说，6.20和6.35在进入这两款自制系统的时候，会将其当作合法程序，只需在XMB按一下加载图标即可进入自制系统，因此当年5.03刷图片的噩梦已经不复存在，也不需要《啪嗒嘭2》试玩版漏洞，现在能不能断电关机已经不再重要。

由于新系统对应的主机型号和系统版本有所出入，自制系统玩家手上的PSP也可以分为三大类，5.03/5.50、6.20TN和6.35PRO，而三者在兼容性也互不相同，例如6.20、6.35自制系统可以直接运行《我的妹妹哪有这么可爱携带版》原版镜像，而5.50GEN-D和P4只能经破解后方可运行；而当5.50P4系统运行《超时空要塞 三角开拓者》原版毫无压力的时候，6.20TN-C却是一屏幕“黑线”……从老游戏兼容性层面来看，5.03/5.50自制系统自然是更胜一筹，但说到近期的新游戏，似乎并没有找到哪款可以站在前面，用户更多是以目前PSP的型号或系统比较适合安装某款自制系统而去选择（例如6.20以上、6.35或以下的用户）。玩家如今看见新游戏放出镜像下载时，大多是祈求破解版或ISO TOOL的更新，但从另一面来看，这也显出各大PSP游戏厂商在反破解方面的力度（其中NBGI可谓业界翘楚），估计即使NGP发售，这种破解与反破解的互攻形势也不会停止吧。

这次PSP全面破解指南，我们会以目前市面上主要销售的6.20和6.35官方系统PSP为主，讲解他们对应的6.20TN-C和6.35 PRO-A4自制系统其安装步骤以及使用过程。此外还有新版ISO TOOL的使用介绍。

6.20TN-C/6.35PRO-A4 自制系统升级指南

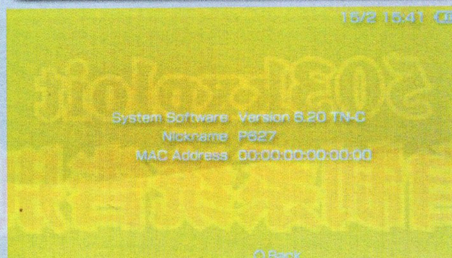
升级前的注意事项

1.此两款自制程序适合5.03以上官方系统的PSP-2000 V3/PSP-3000/PSP go进行安装，而PSP-1000/2000非V3主板、5.03系统的PSP-2000 V3/3000，由于他们都有稳定性更高的自制系统（GEN/普罗米修斯），虽然6.20/6.35自制适用于任何型号的PSP，但这里并不推荐这类机型进行升级。

2.避免升级过程中与部分不兼容插件冲突，导致无法升级，请先将记忆棒根目录下的seplugins或者plugins文件夹重命名或直接删除。

3.以下步骤以记忆棒安装为例，PSP go玩家拷贝到内置闪存的相同路径即可。

6.20TN-C安装教程



6.20TN是由Total_Noob制作自制系统，适合5.50～6.20官方系统进行升级安装，经过一轮的改进，TN系统已经从过去通过《啪嗒嘭2》美版试玩版+漏洞存档进入HBL，然后再加载6.20TN要简单多了，而且断电开机后也无需5.03自制系统那繁琐的刷图片，只需直接运行安装程序即可。

一.升级至6.20官方系统

6.20官方系统的玩家可以直接进入下文第二步。5.50～6.20以下官方系统玩家，将本辑光盘“官方系统升级包”目录中的PSP_6.20.rar解压（PSP go用户请选择PSPgo_6.20.

rar），将其中UPDATE文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内即可，然后再XMB界面上按照官方步骤升级至6.20官方系统。



二.安装并运行6.20TN-C

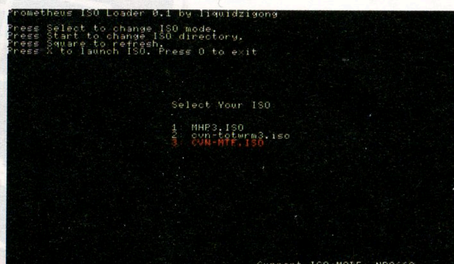
升级完毕后，解压“6.20TN-C.rar”并将“TN_HEN”文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME文件夹。然后在XMB界面下进入TN Homebrew Enabler以安装6.20TN-C，经过一阵黑屏后就会进入6.20TN-C。断电开机后只需再次选择该程序即可进入该系统。



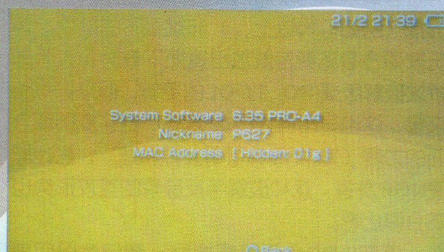
6.20TN-C VSH MENU菜单说明（SELECT键）	
CPU CLOCK XMB	设定XMB界面下CPU频率
CPU CLOCK GAME	设定游戏中CPU频率
FAKE REGION	版本地区的欺骗
SKIP GAMEBOOT	跳过启动游戏画面
HIDE MAC ADRESS	隐藏MAC地址
TN NETWORK UPDATE	在线升级TN系统
HIDE PICO & PIC1	隐藏游戏的PIC0&PIC1图标
SPOOF VERSION	系统版本显示欺骗
USB CHARGE	USB充电
FAST SCROLL MUSIC	加快音乐列表显示速度
PROTECT FLASH0	保护FLASH0
SHUTDOWN DEVICE	关机
SUPEND DEVICE	待机
RESET DEVICE	重启
RESTART VSH	重启VSH
EXIT	退出菜单

三.用ISO加载器运行PSP游戏

完成第二步后玩家已经可以运行各种自制程序了，不过要玩游戏的话还需要借助ISO加载器，解压“普罗米修斯ISO加载器.rar”，将“Prometheus_Iso_loader”文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录中，退出USB连接后运行XMB上的Prometheus ISO loader。这时就可以进入加载器以运行记忆棒ISO文件夹内的游戏镜像了。



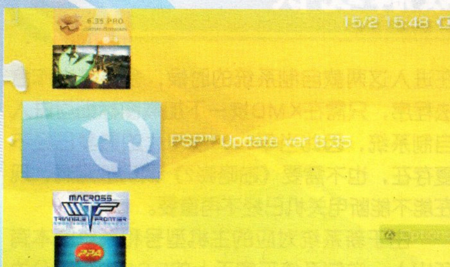
6.35PRO-A4安装教程



6.35PRO系统是由国内破解者Coldbird&VF(忠贞炙烈之炎)制作的自制固件，适合6.20以上～6.35官方系统安装。对比TN系统可能在稳定性与兼容性稍为逊色，但无需普罗米修斯ISO加载器直接在XMB下运行自制游戏是它的一大优点。

一.升级至6.35官方系统

当前PSP官方系统为6.25的用户可以直接进入第二步。5.50～6.20以下官方系统玩家，将光盘“官方系统升级包”目录下的PSP_6.35.rar解压（PSP go用户请选择PSPgo_6.35.rar），并将UPDATE文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内即可，然后在XMB界面上按照官方步骤升级至6.35官方系统。



二.安装6.35PRO-A4

解压“6.35_Pro-A4.rar”，将升级程序“635PROUPDATE”和系统加载器“6.35 FASTRecovery”两个文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录中，然后在XMB下运行635 PRO-A UPDATE，之后会出现操作提示。×键为运行升级程序；□为卸载升级，按住L不放为重新安装6.35 PRO-A，R键为退出。升级完成后再按X即可进入6.35PRO-A4系统，之后就可以运行各种自制软件和PSP游戏了。



6.35PRO-A4 VSH MENU菜单说明（SELECT键）	
CPU CLOCK XMB	设定XMB界面下CPU频率
CPU CLOCK GAME	设定游戏中CPU频率
USB DEVICE	选择USB连接时的设备
UMD ISO MODE	选择游戏镜像的引导方式
XMB PLUGINS	XMB下插件设置
GAME PLUGINS	GAME下插件设置
POPS PLUGINS	PSone模拟游戏时的插件设置
USB CHARGE	USB充电功能
HIDE MAC	隐藏MAC地址
SKIP GAMEBOOT	跳过启动游戏画面
HIDE PIC	隐藏游戏的图标
FLASH PROTECT	保护FLASH0
FAKE REGION	版本地区欺骗功能
SHUTDOWN DEVICE	关机
SUPEND DEVICE	待机
RESET DEVICE	重启
RESET VSH	重启VSH
EXIT	退出菜单

三.断电开机后的进入方法

由于之前的635 PRO-A UPDATE已经将相关文件写入PSP的FLASH 0中，今后若重新开启PSP后只需运行6.35 FASTRecovery II即可再次进入635PRO-A。而之前的635 PRO-A UPDATE也可以删除了。

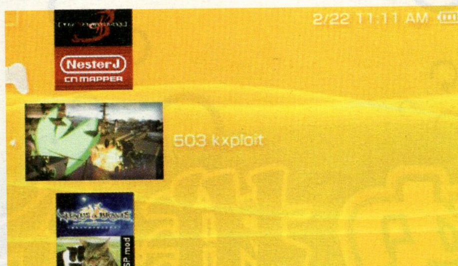


503kxploit
——让5.03自制系统告别刷图片时代

对于5.03自制系统的用户来说，最为纠结的莫过于那看人品看技巧的ChickHEN图片破解漏洞了，进图片前既要限制主题、又要限制语言字体、还要倒数第几张……最要命的是每次关机后还要重复之前的刷图片步骤。现在由国内破解大神忠贞炙烈之炎制作的全新加载程序503 kxploit可以为大家彻底摆脱当时的烦恼，利用它5.03自制系统的玩家可以返回之前进入自制系统，并且完全跳过ChickHEN图片的载入步骤，而且由于当前的503 kxploit V6版已经加入了签名，在官方系统下直接运行，成功率达到100%。

使用方法

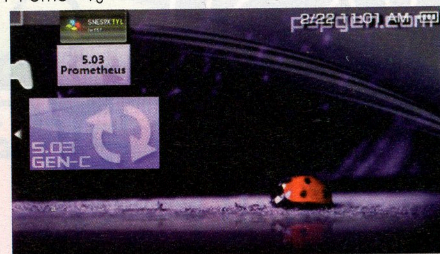
将503_kxploit文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录中，然后在5.03官方系统的XMB下



选择503kxploit并进入，黑屏数秒后返回XMB界面，这时你的系统信息就会变成你之前进入的自制系统了。

注意事项

1.503kxploit的作用是直接进入你之前加载过的自制系统，所以若你之前加载的是5.03GEN-C，在官方系统下进入503kxploit后系统就会变成5.03GEN-C；若为5.03 Prome-4系统，进入503kxploit后系统就会变成Prome-4。



▲503kxploit会根据之前进入的5.03系统自动加载。

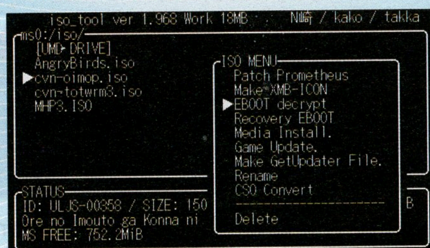
2.如果在官方系统下进入503kxploit无法加载自制系统，那需要先利用ChickHEN图片漏洞进入一次自制系统，今后就可以使用503kxploit代替HEN图片，而这些加载图片也可以删除。

用ISO TOOL破解游戏

由于近期不少游戏厂商加大反破解的力度，尽管今天推出一款新自制系统，不过几周又会有一款新加密的游戏弄得自制系统玩家头晕脑胀，近期的新作更是如此，导致几乎每一款游戏都有自己的破解补丁。因此将他们整合在一起就显得十分重要，ISO TOOL是一款由日本开发者制作的PSP游戏镜像破解工具，其整合了目前几乎所有的破解模块以及专用的游戏破解补丁，此外ISO TOOL还具备UMD导出、游戏信息更改，以及其独有的自制系统转换与AUTO CFW功能。而以下我们会以ISO TOOL的游戏破解功能为中心，为大家进行讲解。

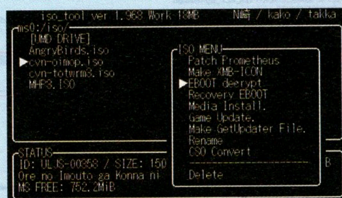
一.安装ISO TOOL

解压iso_tool_1968.rar后，将其中的PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录即可，之后就可以在XMB界面上运行ISO TOOL了。

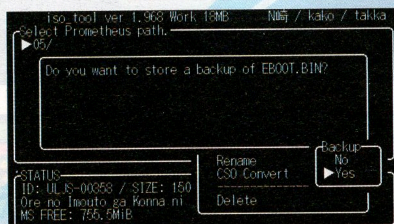


二.破解EBOOT

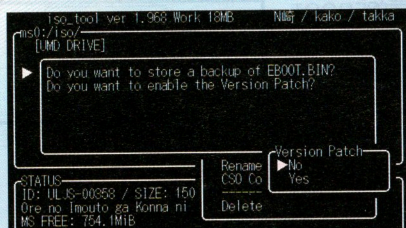
① 首先要破解游戏的EBOOT，选择需要破解的原版游戏镜像后按圆圈，这里我们以《我的妹妹哪有这么可爱》为例子（cnv-oimop.iso），然后选择EBOOT decrypt。



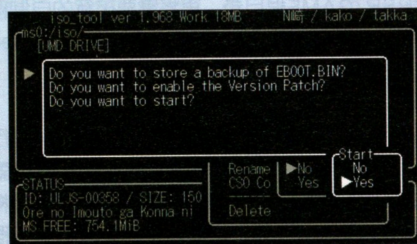
② 之后程序问询问用户是否需要备份，Yes为是、NO为否。这样玩家即使破解后无法运行，也可以在上一步界面的Recobery EBOOT中选择还原。不过一般没必要备份就是了……



③ 然后程序会询问玩家是否需要打上版本补丁，这是为兼容5.00或以下系统用户而设的功能，如5.03或以上的自制系统大可选NO。



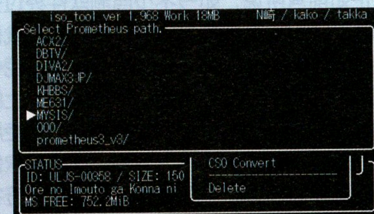
④ 最后再问你是否开始破解，这里选择Yes即可，等待数秒后EBOOT破解就会完成并返回程序主菜单。



三.打上相应补丁

① 主菜单重新选择cnv-totwrm3.iso,然后再选择Patch Prometheus，进入补丁界面。

② 根据游戏的需要选择相应的普罗米修斯补丁，这里我们要选择最下面的"TOTWRM3/"，然后选择Yes开始打补丁，完成后就会自动返回主菜单，这时退出程序就可以进入游戏了。补丁根据游戏要求各有差异，以下是目前包含补丁的对应游戏。



选项	对应游戏补丁和模块
05/	普罗米修斯 0.5 模块
06BEAT1/	普罗米修斯 0.6 beat1模块
ACX2/	《皇牌空战 联合突击》专用补丁
DBTV/	《龙珠 组队战》专用补丁
DIVA2/	《初音未来 女歌手计划2》专用补丁
DJMAXJP/	《DJMAX 3》日版专用补丁
KHBBS/	《王国之心 梦中诞生》专用补丁
ME631/	较为常用的补丁，如《噬神者 爆裂》、《游戏王TF5》
MYSIS/	《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》专用补丁
000/	《假面骑士 巅峰英雄 000》专用补丁
prometheus3_v3/	普罗米修斯3—V3模块
prometheus3_v4/	普罗米修斯3—V4模块，如《Little Buster 修改版》
prometheus4/	普罗米修斯4模块，非普罗米修斯系统用户使用频率较高的补丁，如《怪物猎人 携带版 3rd》
TOTWRM3/	《世界传说 光明神话3》专用补丁

在笔者完稿时，6.36和6.37也成功实现降级至6.35，甚至还公布了6.37自制系统。虽然随着NGP的正式公布，PSP也即将迎来它人生长跑的最后阶段，但与此同时PSP也步入了新一轮的全面破解时代，对自制系统有需求的玩家而言，也不失为一件好事情。

PSP酷软推介

随着PSP破解的突破性进展，如今几乎所有版本的PSP都可以进入自制系统，为此一些常用的自制软件针对新系统进行了兼容升级；另外由于自制程序签名得到广泛应用，过去一些只能在自制系统上运行的程序摇身一变为"伪官方"程序，即使在官方系统上也可以毫无限制地运行，这在过去是绝对无法想象的事情。在本辑栏目中，笔者将为大家介绍近期更新的常用软件；如何为手上的自制软件进行签名；以及一些值得推荐的签名版自制软件。

文 酷洛洛

※本文介绍软件已经收录至本辑附赠光盘中

兼容6.20/6.35：视频播放软件PMPlayer Advance

PMPlayer Advance(PPA)算是自制系统玩家最为常用的PSP视频播放软件之一了，它除了支持PSP系统默认支持的各种视频格式外，还可支持PMP格式视频播放。另外它具备了各种增强功能，例如视频外挂字幕，TV视频输出优化，还支持通过USB甚至WiFi播放PC内的视频，功能十分丰富。随着6.20和6.35自制系统的发布，过去的版本对这两款自制系统都分别出现不兼容的情况。此外新版专门为PSP go的兼容性进行了调整，过去无法读取PSP go内置闪存内容的问题已经得到解决，遗憾因为兼容性调整，可能暂时无法播放中文命名文件，期待作者今后的更新能进一步解决情况。



▲播放器操作一览。


▲视频播放效果。

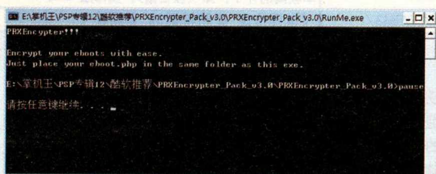
让你的自制程序在官方系统上运行

正如前言所说，如今不少自制软件经过签名后就可以在官方系统上正常运行，那么我们要如何给自己手上的自制软件加官方签名呢？目前比较方便的方法有两种：一是使用PC上的的签名软件PRXEncrypter Pack；二是使用PSP上的签名软件PSCRYPTER。这两款软件都是通过修改自制软件的EBOOT实现加入签名的，现在就来为大家讲解一下相关步骤。

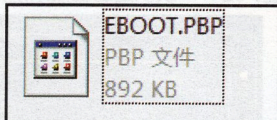
注意签名程序只适合一些较少的自制软件（EBOOT.PBP小于4MB），否则可能会签名失败。

在PC上添加签名：PRXEncrypter Pack

1. 将光盘PRXEncrypter_Pack解压到电脑上，然后把需要签名的自制软件的EBOOT.PBP拷贝到PRXEncrypter_Pack_v3.4目录中，然后运行应用程序RunMe.exe，此时会弹出程序界面，按任意键后开始进行签名，完毕后再按任意键即可退出。



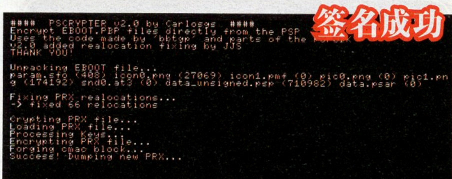
2. 完成签名后，之前拷贝的EBOOT.PBP大小会变成若5MB，然后我们把签名后的EBOOT.PBP覆盖到原来的自制软件目录中，安装到PSP后即可在官方系统上运行了。

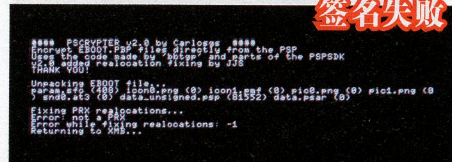


在PSP上添加签名：PSCRYPTER

1. 使用方法与PRXEncrypter Pack大同小异，首先将PSCRYPTER的压缩包进行解压，然后将其中的PSCRYPTER_v2.0_signed文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME根目录，再将需要破解的自制程序EBOOT.PBP放到PSCRYPTER_v2.0_signed文件夹内的sign文件夹。

2. 之后在PSP上之前安装的 运行PSCRYPTER_v2.0_signed，之后程序就会自动对EBOOT.PBP进行签名，完成后程序将自动返回XMB界面，注意若签名失败的话，程序会作出提示，运行过程也会比成功签名时间要短，以下是签名成功和失败时的提示画面。此外这款PSCRYPTER是已签名的版本，因此在官方系统下也可以对未签名的EBOOT进行签名工作。





3. 签名成功后，进入之前的sign文件夹会发现多处几个文件，而其中EBOOT_signed.PBP就是签名后的EBOOT.PBP，将其拷贝到原来的自制程序文件夹中，并重命名为EBOOT.PBP以代替原来的EBOOT.PBP，签名版的自制程序也就完成了。



签名软件推荐

无线传输软件Adhoc File Transfer（签名版）

推荐度：★★★★

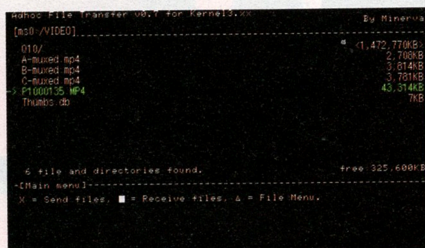
Adhoc File Transfer是一款利用PSP的WLAN功能实现文件传输的自制软件，利用它玩家们可以在两台PSP之间实现文件传输，平均速度达到400KB/S，在没有PC的环境下想向朋友们发送文件会非常实用，此外它还可以进行一些简单的文件管理工作，如复制、剪切、重命名、新建文件夹和删除文件等。如今笔者已经通过签名工具将其变成签名版，PSP官方系统的玩家们也可以使用了。

界面操作	
按键	效果
↑/↓	移动光标
←/→	快进光标
△	操作菜单
□	接收文件或文件夹到当前目录
×	发送当前文件或文件夹
START	群发文件或文件夹
R	进入下一层目录
L	返回上一层目录
操作菜单说明	
Copy/Move	复制/剪切
Make Directory	在当前目录创建文件夹
Delete	删除当前文件或文件夹

向对方发送文件与文件夹

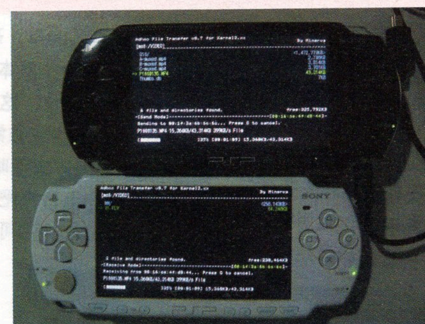


首先要两台PSP都要进入Adhoc File Transfer，这里我们以黑色的PSP-1000为发送方，白色的PSP-2000为接收方，发送方选择好文件后按×等待另一方接收；而接收方选择好需要放置接收文件的目录后按□等待发送。





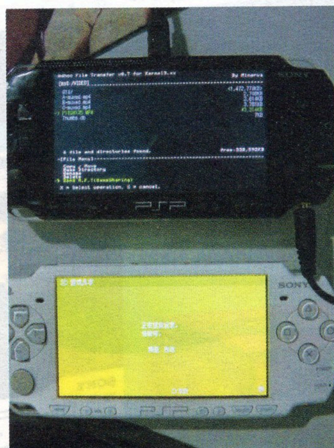
双方识别后，接收方的界面会出现发送方的文件，然后双方按×确认后就会开始传输，当进度条达到100%时文件就传送完毕了。



让没有Adhoc File Transfer的PSP也能收发文件

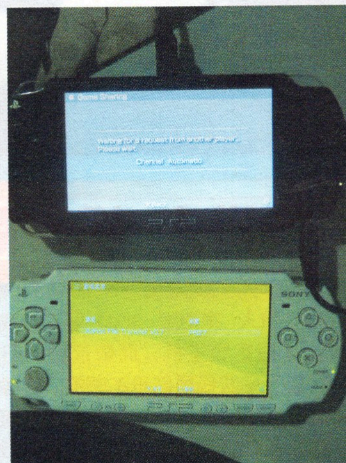


如果只有一台PSP安装了Adhoc File Transfer，软件可以利用PSP自带的游戏共享功能实现程序共享。首先拥有软件的一方在程序界面按△进入操作菜单，然后再按□键发送Adhoc File Transfer给接收方的PSP（接收方需为破解系统）；而没有软件的一方在PSP的XMB界面下选择游戏→游戏共享，然后等待发送。





识别之后，接收的一方就会显示有玩家发送Adhoc File Transfer，确定后接收文件，之后就会自动进入Adhoc File Transfer了。不过目前程序共享功能对应的接收方只能是自制系统，签名后的Adhoc File Transfer并没有改变共享文件的内容，比较遗憾。

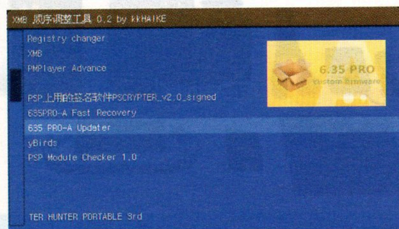


调整程序顺序：XMBsequence（签名版）

推荐度：★★★★

相信这是每一位PSP玩家都会遇上的问题：当记忆棒内安装较多的程序是，记忆棒的程序下拉列表就会变得杂乱无章，正常情况下要让某个程序放在列表的最上方，就必须把文件夹删除再拷贝，相当麻烦，这时利用XMBsequence就可以帮你解决难题了。

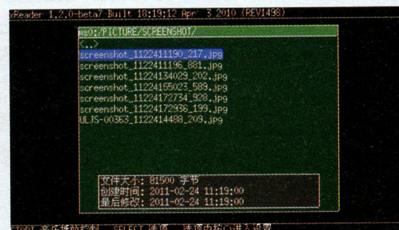
操作方法	
↑/↓	移动光标
○	上移一个
×	下移一个
△	帮助
R	重设时间



最实用的电子书软件：xReader（签名版）

推荐度：★★★★★

对于这款自制软件，相信老玩家也不用在下多介绍了，使用该软件你可以阅读txt文本文件、JPG图片，RAR压缩包内的文件内容，还可以播放MP3等各种音乐文件，玩家可以利用xReader一般观看电子书或漫画，一边享受MP3的乐趣，而全中文界面更是倍感亲切，这让xReader成为自制系统PSP中最为实用的软件之一。现在经过签名后的xReader已经可以在各官方系统上运行，在此向还没使用过的玩家强力推荐。





近期PSP热门作品限定版精选

文 雷伊

踏入第7个年头，PSP在日本依然春风得意、毫无疲态。眼看对手NDS由于后续机种3DS的推出，新作阵容伴随着主机销量齐齐萎缩，原本在硬件累计销量上占劣势的PSP倒是大作连连，甚至还出现了在日本已一机难求的现象，这在历次主机大战中都是毫无前例的。尽管目前PSP的后续机种NGP也已经公布，但今年PSP依然是好戏连台，而索尼也在3DS推出期间密布了大量作品和主机套装，围剿3DS的意图不言而喻。面对这样一个价廉物美、传统大作丰富的成熟平台，相信绝大部分玩家都没有理由抗拒吧。下面我们就一起来看看近期部分PSP游戏的主机套装和限定版，它们对粉丝来说可都是不可多得的珍藏佳品。



怪物猎人 携带版 3rd 新手猎人套装

《怪物猎人 携带版 3rd》早在游戏发售之初就推出了限定版主机，而像这样的超热卖大作，光"骗"一次钱显然是不够的。就像当初在《MHP2G》发售很久之后仍推出其同捆版来促进销量一样，今年2月10日——也就是在游戏发售约两个半月之后，SCEJ方面推出了《MHP3》的全新同捆版"PSP新手猎人套装"。

这个新手猎人套装一共分为两种款式，和之前的限定版主机不同，这个同捆版中的主机在外观上并非特制，不过也绝非大路货，而是去年11月份发售的红黑、蓝白特殊造型主机的再版。其中红黑色款的包装盒以轰龙亚种为图案，包含红黑色PSP-3000主机一台，《MHP3》UMD一张和轰龙亚种主题屏幕擦拭布一块；蓝白款的包装盒以雷狼龙为图案，其中包含蓝白色PSP-3000主机一台，《MHP3》UMD一张和雷狼龙主题屏幕擦拭布一块。这两款同捆版的售价均为19800日元（约合人民币1600元），可谓相当超值。它的推出不仅暂时缓解了PSP目前在日本一机难求的局面，也令《MHP3》的当周销量飙升到了10万套以上，而如今，这两款限量推出的同捆版在市场上也已经是难觅芳踪。





■两款机型的包装盒都非常精美，在主色调上也与主机的配色相吻合。



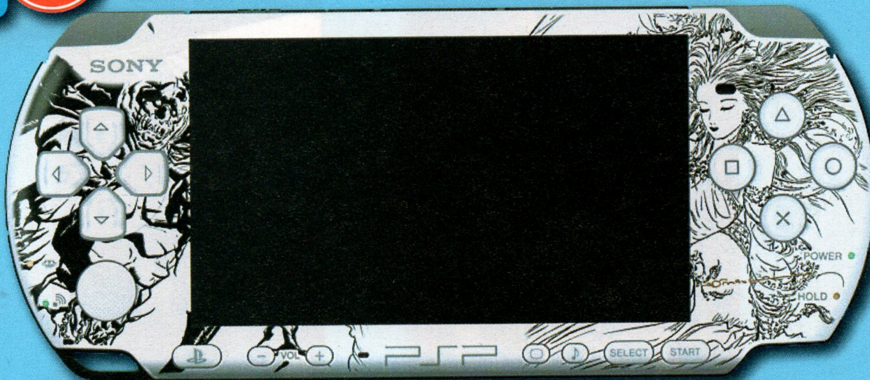


■两个套装中的收纳物品一览，不知道有没有狂热粉丝为了不同图案的屏幕擦拭布把两种同捆版都买下来的。

异说 012 最终幻想 混沌与秩序限定版

《异说 最终幻想》囊括了“《最终幻想》系列”正统作品中的人气角色，辅以丰富出色的系统，成为了一款不可多得的梦幻大作。时隔两年多的续作《异说 012 最终幻想》中众望所归地追加了更多人气角色，在内容方面则更加出色和完善。

游戏的主机同捆版名为“混沌与秩序限定版”（Chaos & Cosmos Limited），售价为22890日元（约合人民币1830元），其中包括了《异说 012 最终幻想》正式版UMD游戏一张和特殊造型的PSP-3000主机一部。同捆版中的PSP-3000和前作的同捆版主机一样采用了珍珠白色为主色调，但是在造型上则更为前卫大胆，这次“秩序”和“混沌”被放到了机身的正面，且用黑色线条来表示，看上去极富冲击力。不仅如此，主机背面中央的圆环以及侧边也采用了黑色，让主机看上去格外黑白分明。而机身的背面，则在电池盖部分印上了游戏的Logo。另外，《异说 012 最终幻想》的主题也预安装在主机中，让该主机成为了一台名副其实的FANS向限定版主机。另外需要注意的是，本作将在今年夏季推出中文版，而且届时中文版也会推出相同的限定主机同捆版，想买中文版的玩家可以等上一段时间再出手。


■限定版主机的正面，看上去很有艺术色彩。



■主机的背面，游戏的Logo印在电池盖上。

异说 012 最终幻想 收藏版

这次《异说 012 最终幻想》各个区域的版本的推出时间靠得很近，欧美地区均将在3月下旬推出，其中欧版将推出特别收藏版。其中除了正式版游戏的UMD一张之外，还包括了游戏中6位参战角色的插画卡，以及蒂法和斯考尔的第四套服装的下载码。收藏版将采用与普通版不同的特别封面插图，另外还将包括一个特殊的收纳盒。



■收藏版外包装盒的正面和反面图案。


■收藏版中附带的6张角色卡片。



■收藏版游戏的正面和反面图案。

寄生前夜 第三个生日 特别版

自从去年年底在日本率先发售并获得好评之后，《寄生前夜 第三个生日》将于今年春季在欧美地区发售。欧美地区的PSP大作都会推出特别版，本作也不例外。这个将在北美和欧洲地区发售的特别版除了包括正式版游戏一张之外，还包括了一本共44页的《寄生前夜 第三个生日》极密画集、两张阿雅的主题卡片，而在日版发售时作为预约特典的《异说 012 最终幻想》中闪电的阿雅换装，也将附带在该特别版中。

■《寄生前夜 第三个生日》特别版。

世界传说 光明神话3 自由工会入队纪念茶具限定版

知道《世界传说 光明神话3》推出了限定版的玩家可能不多，因为它仅在NBGI的官方购物网站LaLaBit Market上限量发售，珍贵程度不言而喻。

这款名为"自由工会入队纪念茶具限定版"的特别限定版，顾名思义，是以加入活跃在游戏中的工会"自由"时派发的茶具为主题而推出的。其中除了《世界传说 光明神话3》正式版UMD一张之外，还包含了自由工会队员专用茶杯&茶托一套、自由工会队员专用茶球棒一根和自由工会原创混合红茶一罐，而这个红茶，据说是用游戏中ルパーブ连山中生产的茶叶所进行制作的，它被装在一只很精致的罐子中。听起来很特别又很上流不是吗？对于喜欢品茶的玩家来说，这可真是既有收藏性又有实用价值的限定版。而这么多丰富的附赠物品，自然要用一个大盒子来装了，这个包装盒也是进行过精心绘制的，盒子正面采用了游戏角色卡依诺品茶的原创图案，与这款限定版的内容十分贴切。这款限定版售价为9800日元（约合人民币800元），由于供货量很少，现在想要买到想必很困难了。

■限定版的包装用图，看我们的卡依诺小姐在品茶时是多么地优雅。





■除了游戏之外，限定版中包含了一套茶具。



■茶杯和茶托的设计造型，在茶杯的侧面和茶托的正面都印有游戏中的载具班鲁迪亚号的Logo。

圣诞之吻 限定版

经过了小幅延期的《圣诞之吻》PSP版将于今年3月份发售，而作为这样一款"宅"向游戏，推出限定版自然是毫无疑问的事情，因为阿宅的钱最好赚，在游戏界早已是众所皆知的秘密。

这款限定版本身包含的内容也是大有看头，其中包括了主人公的可爱妹妹美也的拼图（共300片），图案则是由高山箕犀绘制的全新插画。有了漂亮的拼图自然需要有个画框将其装起来，而这款限定版中也同时提供了游戏的主题画框，可谓考虑周全。另外，限定版中还将包括6张游戏的透明海报。海报图案取自本作的预约特典《圣诞之吻 -多位艺术家- 0》中的插画，都是以前从未公开过的图案。这款售价为8190日元（约合人民币655元）的限定版将采用一个超大的盒子来收纳，其体积大约是PSP游戏包装盒的9倍大，而包装盒上则是游戏女主人公绚辻词的形象。



■限定版大盒子的图案和游戏包装盒上的图案是一样的，都是女主角绚辻词。



■《圣诞之吻》限定版，之所以采用这么大的包装盒，相信是为了不让海报有折痕吧。

超时空要塞 三角开拓者 虚空歌姬版



■超美丽的包装盒，上面的人物自然是"女王"和"绿毛"。

不知不觉，《超时空要塞》已经在PSP平台推出了三款作品。这款今年2月份发售的《超时空要塞 三角开拓者》以《超时空要塞F》为主要基调，玩家更可以通过新加入的学园模式，用另一种方式来体验《超时空要塞F》的世界。不仅游戏的封面起用了《超时空要塞F》中的人物，游戏还同时推出了同捆了剧场版《超时空要塞F 虚空歌姬》UMD的限定版，足以见得《超时空要塞F》对于本作的重要性。该限定版售价7329日元（约合人民币586元），相对来说还是非常超值的。

UMD中除了包含长达两个小时的剧场版的完整影像之外，还收录了超过了90分钟的珍贵特典影像，收藏性十足。该限定版用一个可以收纳两张UMD的特制硬纸盒包装，当然，包装盒的图案也是特殊的，看上去格外精美。



■别看限定版也就多了一张UMD，但这张盘的内容十分充足。

SD高达G世纪 世界 收藏版

对PSP玩家来说阔别很久的《SD高达G世纪》终于在PSP平台推出新作了，相信不少玩家已经玩上了吧。在这款加入了包括《高达UC》和《剧场版高达00》等作品在内的本作中，参战的《高达》原作多达50部，可谓名副其实的"集大成"。

在名为"《SD高达G世纪 世界》收藏版"的限定版中，除了包含一张游戏正式版UMD之外，还包括了《GUNDAMU LIVE ENTERTAINMENT 赤色肖像》特别版DVD一张和《赤色肖像》台本一册。这张特别版DVD中除了收录原作全剧本之外，还追加了大量动画影像，当然，丰富的特典影像也是少不了的。这款限定版售价为9240日元（约合人民币740元），其中的特制DVD和台本均采用了夏亚的主色调大红色。

另外值得一提的是，本作的预约特典也非常特别，为一本名为《G世纪 ACE》的约200多页的漫画集，其中收录了《G世纪》的原创漫画，以及在月刊《高达ACE》上刊载过的丰富漫画。



■收藏版中的附属物品多为大红色。

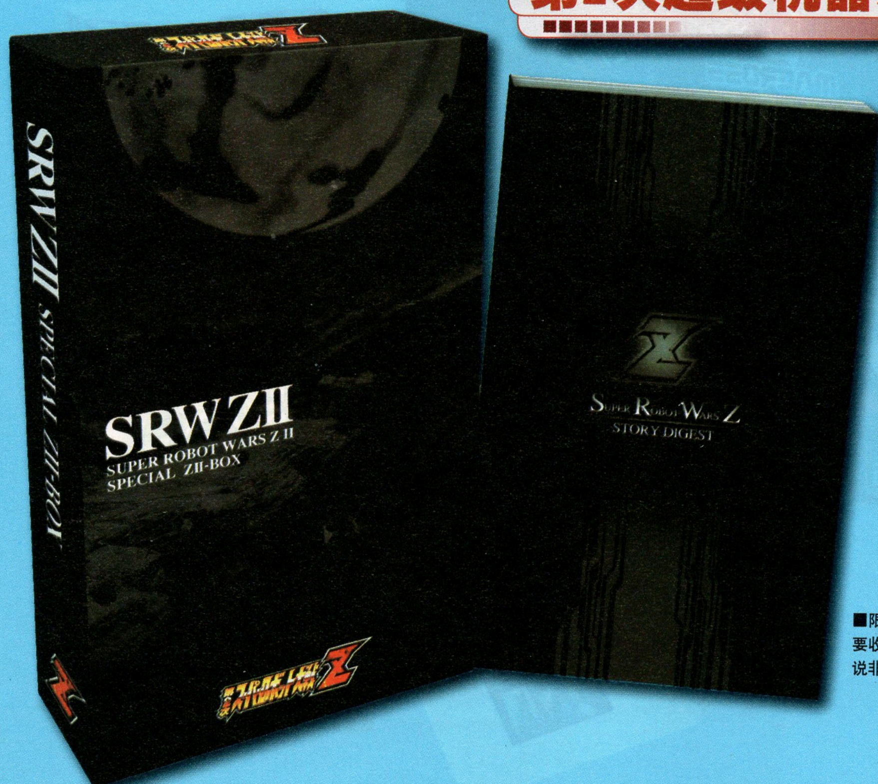


■预约特典是不管限定版或普通版，只要提前预约游戏就会获得的。

第2次超级机器人大战Z 破界篇 特别Z II盒

又是《SD高达》又是《机战》，身为"萝卜控"的PSP玩家最近想必连做梦都会笑醒了吧。作为《超级机器人大战Z》的续作，分为前后两部发售的《第2次Z》在画面上有着不输PS2版前作的表现，而在收录的作品上更是令人惊喜万分。

《第2次Z 破解篇》的限定版名为"特别ZⅡ盒"（Special ZⅡ-Box），虽说名为限定版，其实相比普通版也就多了一个能够装下前后两部作品UMD的特殊收纳硬纸盒，以及一本收录了设定资料和前作剧情梗概的小册子而已。在售价方面，该限定版相比普通版仅贵了525日元，售价为7854日元（约合人民币630元）。



■限定版的收纳盒对于想要收集上下两部的玩家来说非常实用。

最终幻想IV 完全收藏版

究极限定版

《最终幻想Ⅳ》曾在不少平台上推出过，就算是在本世代的掌机上，NDS也已经3D化后推出过了一次。PSP版在画面上用高素质2D点阵来表现，并且完全收录了在手机上推出的续篇《最终幻想Ⅳ 月之归还》的内容，果然是名副其实的“完全收藏版”。而对于这样一款经典作品的完全版，Square Enix方面也是非常重视，准备推出本作的究极限定版（アルティメットパック）。

这款究极限定版售价9445日元（约合人民币755元），仅在SE的官方购物网站e-STORE有售，其中包含的内容十分丰富。除了正式版游戏UMD一张之外，还包括了游戏的官方攻略本一本、收录了17首乐曲的《最终幻想Ⅳ 月之归还》OST一张，以及《最终幻想Ⅳ》的完全插画集一本。当然毫无疑问的，这些物品都将被装在一个特殊设计的大包装盒中，看上去既体面又华丽。


■全部内容一览，可以发现攻略本是SE最拿手的“砖头攻略本”，内容一定非常详尽。


■内部展开之后是折叠式的，背面展开之后是张完整的插画。



■究极限定版的外包装盒。


■OST的包装。

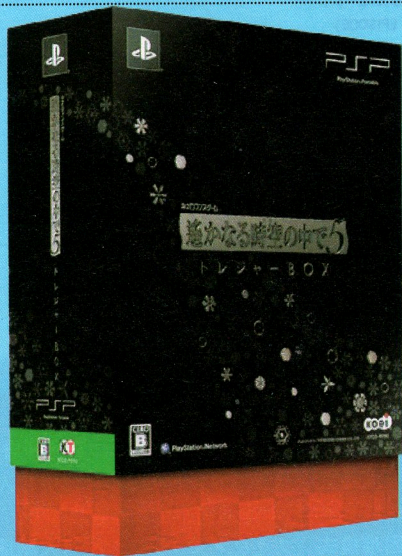

■OST盘面。

遥远的时空中5

珍宝盒

这个限定版女性玩家可要打起精神来了！“《遥远的时空中》系列”的最新正统作《遥远的时空中5》已于近日推出，虽然由于声优大换血导致不少死忠不满，不过游戏本身的可玩性其实还是非常高的。

与游戏同时推出的限定版“珍宝盒”售价高达13440日元（约合人民币1075元），内容自然是异常丰厚，其中除了正式版游戏UMD一张之外，还包括水野十子绘制的原画资料集、照片集、双CD的原创Drama CD《争风吃醋》（恋のさやあて）、收录了声优们试音时情景的特殊DVD一张，以及试音及Drama CD中台词的台本，该台本中还收录有主要声优的签名。怎么样，如此丰富的赠品相信足以令粉丝垂涎了吧。在Koei的官方购物网站还推出了额外附带游戏主题耳机的版本，售价更贵，为15120日元（约合人民币1210元）。另外，只要在Koei官方预定这款游戏，还可以获得游戏中角色的写真照9张作为特典。

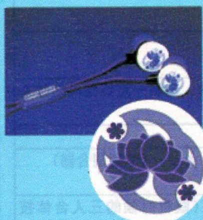


■珍宝盒的外包装。


■9张角色写真照。



■珍宝盒中收录的丰厚内容。



■游戏的主题耳机，以紫色调表示，听筒上有睡莲图案，看上去既素雅又不失华丽。

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX

キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス

文 night

发售“最终混合版”已经是“《KH》系列”的传统，本作依然是采用SE社混合版的标配：英语语音+日语字幕的方式来表述游戏的剧情。这次的资料篇从内容上说还是相当厚道的，即使不重复写流程攻略，可研究的新内容也相当丰富，新老玩家不妨再度沉浸到这如梦如幻的童话国度中。

RPG	王国之心 梦中诞生 最终混合版 KINGDOM HEARTS Birth by Sleep Final Mix		
Square Enix	2011年1月20日	日版	1～6人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

《KHBBS FM》新要素

1.游戏平衡性略有调整，“无知”经过重新配色，色彩鲜艳亮丽，和“无心”有了明显的区别
2.新的游戏难度——临界模式（クリティカルモード）
3.追加阿库娅剧情——机密篇章（SECRET EPISODE）
4.新增小游戏“贴纸收集簿”
5.各个世界新增讨伐特殊“无知”的小游戏
6.迪斯尼小镇新增曲目和赛道，并取消了乐曲的最高难度
7.新的隐藏BOSS——谜の男
8.斗技场追加挑战任务——大海原の怪物、光の训导、暗への
9.富豪街追加小飞侠的世界——永无乡（NEVER LAND）
10.新增D-LINK——皮特
11.增加了新的牌面指令和装备技能（经验值为0），新的风格“节拍混合器”，以及三把新键刃

存档继承

FM版自古以来都是无法继承美日版存档的。此次《KHBBS FM》倒是破天荒地可以继承存档，但也别高兴得太早，能够继承的只有系统存档而已，人物存档依然无法继承。不过总算是省去了再收集一遍奖杯的时间。继承系统存档可以获得奖励，每个奖杯对应一个奖励。

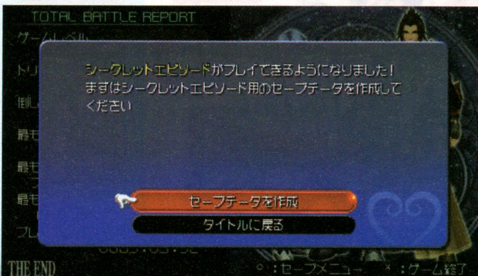
（小提示：继承奖励时提示光标默认停留在“否”上，请一定要记得选“是”）

奖杯（获得条件）	继承后获得的奖励
ステップトロフィー：游戏里行走99999	获得技能ブレイクタイム（花里胡哨的休闲类回复技能，观赏性大于实用性）
トルトロフィー：打倒9999只以上的无知	获得技能エリアルスラム（使用键刃进行连续的打击）
タイムトロフィー：80小时以内完成全部剧情（FM版此奖杯获得条件变为游戏时间80小时以上）	获得魔法ストプガ和スロウ（高等的静止魔法和迟缓魔法，临界模式玩家前期必备）
アリーナトロフィー：幻影竞技场任务全完成	获得1000点的竞技场点数
アイストロフィー：变成雪糕风格30次以上	获得魔法フリーズ（上级冰冻魔法，冻结一定范围内的敌人并造成伤害）
マニートロフィー：获得33333的金钱	获得1000的金钱
クリアトロフィー：完成一名角色的剧情	获得FM版新的2星风格：リズムミキサー（节奏混合器）
トリニティトロフィー：困难模式下通关所有人物的剧情	获得技能トリニティリミット（联机时候的三人合体技能）

新增剧情

就新增剧情这点而言，此次的FM版可以称得上是系列最厚道。和过去华丽无比但却故弄玄虚的CG影像不同，这次追加了真正的游戏篇章——Secret Episode。也就是笔者脑补了无数遍的“阿库娅黑暗世界冒险密话”……的开头。

*Secret Episode开启条件：
初学者模式（ビギナーモード）：无法开启
标准模式（スタンダードモード）：所有人剧情+Last Episode通关，全要素收集100%
困难模式（プラウドモード）：所有人剧情+Last Episode通关，并完成"贴纸搜集簿"
临界模式（クリティカルモード）所有人剧情+Last Episode通关



完成Last Episode后，若满足以上的条件，系统会提示你建立一个名为“Secret Episode”的存档，过后读取这个存档便能开始最新的游戏篇章。

进入Secret Episode后，首先是一段剪辑过的CG，告诉玩家这是一段发生在《梦中诞生》和一代之间的故事。接下来我们便能操纵阿库娅在黑暗世界中进行战斗了，黑暗世界分为上、中、下三层，玩家所要面对的将不再是“无知”，而是系列正统的敌人“无心”。与系列1，2代中人工制造的无心不同，这里的无心是百分之百纯天然的野生品种，因此实力更加强大，群体出没，攻击意识比无知高上许多。如果实力不够强的话，很多沉浸在狂虐“无知”爽快感中的玩家，很可能会体验到被群殴的另类快感。笔者建议攻略等级在30级以上，另外黑暗世界没有莫古力商店，因此想要的指令或物品要提前准备好，大范围伤害技能（磁力魔法，陷阱魔法，百万熔岩等等）以及HP回复技能必不可少。

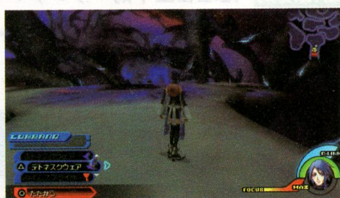


故事开始时，阿库娅处于黑暗世界中层，前进一小段路后遇上一个散发着黑暗气息的洞穴，其中会有接二连三的无心产生，此时发生强制战斗，解决掉所有的无心后，黑洞消失，左前方不远处生成一个黑暗跳跃点。此时前方路线分为左右两条，笔者建议选择左边的跳跃点（右边的路直通黑暗世界下层，途中有一个宝箱可以取回宝箱后再折回来），跳上悬崖后，右手边有一个宝箱，（途中遇到的黑洞不一定要战斗，但是打败无心获得的经验值较高，途中练练级也可为最后的BOSS战做准备）。再次跃上悬崖后，一直朝前走，从悬崖边便可跳落至黑暗世界的下层。

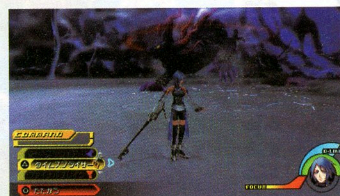
从右边的悬崖跳落，此时会遇到一个被彩色烟雾笼罩着的黑洞，并发生第二场强制战斗。战斗结束后烟雾散去，形成一条高耸的道路，并且刚刚跳落的悬崖下生成一个跳跃点。

此时若继续从后面的悬崖跳落的话，就是中层的右边通路抵达的地点，这里有一个宝箱。借助跳跃点回到悬崖上，通过刚刚形成的通路跃上悬崖后，又是两个缠绕着彩色烟雾的黑洞，分别解决掉后，就会出现了通往暗之世界上层的通路，顺着蜿蜒曲折的道路一直向上便来到上层（途中有一个宝箱不要错过）。

上层被分割成互不相连的几块（从上层直接跳下的话，会来到中层一个原本无法跃上的高台，此处有最后一个宝箱），每个区域都有规模更大的黑洞，



将这些黑洞全部净化后，原本封印的地方就能够进入了，接下来发生第三场强制战斗，玩家要对付不断涌现出的庞大无心群（笔者原本以为此处要再现二代中千人斩的经典剧情，事实上无心并没有那么多，但场地较小且敌人数量也不少，因此还是有一定难度的，记住千万不要在身边仍有敌人的时候进行回复）。将无心全部消灭后，形成一个存档点，在这里保存后，往前走便迎来了Secret Episode的最终BOSS——双眼发红的巨大无心猛兽。





BOSS战攻略要点

BOSS特点：一共九条血，防御力并不高。体型巨大，移动速度快且频繁，“隐身锁定战术”并不适用于此BOSS。

攻略建议：等级LV45以上，装备陷阱或磁力魔法，发动时具有无敌状态的技能，冲刺系的锁定技，带属性伤害的冲刺，高级回复魔法。

攻略要点：BOSS战分为三个阶段

第一阶段 视角在无心与阿库娅之间来回切换，当视角切换到无心的时候代表无心即将进行攻击，此时依然可以操纵阿库娅做出回避动作。敌人的攻击招式为接连两下的爪击，当视角切回至阿库娅的时候，玩家可以抓准时机防御反击（防御住第一次的爪击后才能防御住第二下）。打掉敌人一条多的血后，进入第二阶段。

第二阶段 敌人显现出巨大的身躯，移动速度快，而且非常活跃，不要希望能用锁定技对其造成伤害。尽量通过防御反击，或是积极回避的同时利用大范围技能对敌人造成伤害，带有属性攻击的冲刺也可对敌人造成伤害。打掉敌人三条多的血后，进入第三阶段。

BOSS技能	应对方法
连续两次爪击	防御反击或者回避，同第一阶段
左右回旋攻击	攻击范围大但持续时间不长。可以防御
向前翻滚攻击	可以防御，或者向左右翻滚回避
黑暗磁力球（通常有1～4颗的磁力球，被吸附住的话会持续造成伤害，最后磁力球会爆炸）	因为磁力球数量较多且无法防御，翻滚回避也并不是十分有效，建议使用二段跳后不停的冲刺进行回避。
火焰弹攻击 （落地后会爆炸）	无法防御，靠翻滚回避或者二段跳冲刺回避。
冲刺攻击	无法防御，但发动时敌人双脚会有火花，看准这一特征早早地做好翻滚回避的准备。

第三阶段 敌人的身躯显现出七彩的光芒，攻击方式眼花缭乱，有种裸眼看3D画面的错觉。除了第二阶段的技能外，此阶段还会追加两种。其中一个技能发动后会有明显的停顿，抓准时机利用冲锁定技进行打击的话，既能打掉敌人较多的血量，也可利用无敌状态躲避攻击，其他打法和第二阶段类似。

BOSS技能	应对方法
大范围的旋转攻击，外加快速的冲刺攻击	进入第三阶段必定会使出的第一招，会有接连三次的冲刺攻击，威力较大且无法防御，看准时机绕着场地不停的翻滚回避。
幻化出七彩分身向前方进行连续的爪击	这一招看似绚烂无比，非常拉风，其实有很大的破绽，发动后敌人有较长的停顿时间，成功防御反击或者回避后，抓住这一时机利用锁定技狂殴BOSS吧。



打倒BOSS后，略显疲惫的阿库娅来到了一座看似熟悉却又无比陌生的城堡前，此时壮阔的配乐响起，系列作品中不曾出现的画面一一闪现，为何利库怀抱沉睡的凯莉，为何凯莉来到了黄昏镇的别墅前？DIZ在对索拉做些什么？原本被安置在启程之地的维恩为何消失？这些令人费解的片段组成了那被人遗忘的篇章，或许一切的秘密将在续作中揭晓。





Birth by Sleep -Volume Two

讨伐特殊“无知”

各种各样的小游戏是“《KH》系列”的亮点，此次FM版也追加了类似《KH2 FM》中13蘑菇的小游戏。在完成了一个世界的剧情后，再次返回这个世界便能找到一些黑点，相信熟悉“《KH》系列”的玩家一定不会陌生。调查这些可疑的黑点，便能够进行讨伐特殊无知的小游戏。游戏难度并不算太高，但要获得三星的评价还是得好好地思考一番，搭配好指令方能事半功倍，完成游戏后可以获得奖励。



矮人森林（ドワーフ・ウッドランド）

出现地 VEN:矿山：采掘场　AQUA:地下水路　TERRA：地下水路

游戏规则 攻击サバイバルボトル，利用其吐出的HP回复烟雾，尽可能长时间地在毒雾中存活下来

三星评价 存活时间2分钟以上　**获得报酬** イリュージョンS

梦想城堡（キャッスル・オブ・ドリーム）

出现地 VEN：衣装部屋　AQUA:大广间　TERRA：大广间

游戏规则 在时间限制内，尽可能多地消灭四下逃散的“ロストランナー”

三星评价 消灭30只ロストランナー以上　**获得报酬** イリュージョンR

魔法领地（エンチャンテッド・ドミニオン）

出现地 VEN:森：水边　AQUA:森：水边　TERRA：森：水边

游戏规则 阻止“フレイムボックスが”吐出火球掉落到地面上

三星评价 阻止火球掉落50次以上　**获得报酬** ファイガ

光辉庭院（レイディアントガーデン）

出现地 VEN：城外：庭园　AQUA：中央广场　TERRA：城外：庭园

游戏规则 攻击“ダイエットタンク”背后的转轮阀门直到其体内的瓦斯消耗完

三星评价 在39秒内消耗完所有的瓦斯　**获得报酬** イリュージョンD

迪斯尼镇（ディズニータウン）

出现地 VEN：レース会场前　AQUA：レース会场前　TERRA：レース会场前

游戏规则 在2分钟内消灭“リンガーポット”，打倒最早出现的“リンガーポッド”的话便能够一口气消灭一群敌人，若是打其到分身的话时间将减去5秒

三星评价 消灭40个以上的リンガーポット”　**获得报酬** イリュージョンP

奥林匹亚竞技场（オリンポスコロシアム）

出现地 VEN：テーベの町　AQUA：テーベの町　TERRA：テーベの町

游戏规则 尽快消灭300只”シェイドジェリー”

三星评价 30秒以内完成任务　**获得报酬** ストプガ

深度空间（ディープスペース）

出现地 VEN：出击デッキ　AQUA：出击デッキ　TERRA：出击デッキ

游戏规则 给予对方打击的话，对方就会掉落彩色的小球，此时便可获得这些小球，两分钟内获得小球较多的为胜方（和二代虚拟黄昏镇中的抢球游戏类似）

三星评价 时间结束后获得的小球数量在90个以上　**获得报酬** スタンガード/コンフュバリア

永无乡（ネバーランド）

出现地 VEN：集落　AQUA：集落　TERRA：集落

游戏规则 用对应属性的技能攻击敌人，敌人由三个不同颜色的无知堆叠而成，其属性根据处于中间的无知的颜色进行判断。红色表示火属性，黄色表示雷属性，蓝色表示冰属性。

三星评价 正确攻击敌人70次以上　**获得报酬** バンドルボルテージ

键刃墓地（キーブレード墓场）

出现地 VEN：古战场　AQUA：古战场　TERRA：古战场

游戏规则 把埋在土中的“ランチングプラント”打出来后，继续攻击他，收集其掉落的出来的果实。

三星评价 收集350个以上的果实　**获得报酬** イリュージョンL

贴纸收集簿

如果你选择的不是临界模式，又想要体验到机密篇章的话，那么“贴纸收集簿”将会是不可缺少的一环。完成一个世界剧情后就会在一些特定的地方找到金色王冠标记，取得后会变成一张张的贴纸。打开收集菜单的最后一项便能进行贴纸游戏，贴纸要贴在正确的位置（会有特殊音效）才能拿到高分，一张贴纸最高可得7分，达到目标分后即可得到奖励，所有贴纸拿到140分的话，方能满足机密篇章的开启条件。以下列出各个人物的王冠贴纸的收集地点。



泰拉（TERRA）

世界	地点
エンチャンテッド・ドミニオン	森：广场
	屋根里部屋
	谒见の间
ドワーフ・ウッドランド	地下水路
	花畑
キャッスル・オブ・ドリーム	廊下
	正面通路
不思议な塔	塔:魔法使いの部屋
レイディアントガーデン	喷水广场
	城外庭园
	中央广场

世界	地点
ディズニータウン	からくり部屋
	レース会场前
オリンポスコロシアム	コロシアム:入口广场
ディープスペース	トゥーロ星:收容区画
	船内通路
ネバーランド	虹の泷:下部
	ピーターの隐れ家
	ドクロ岩:外
キーブレード墓场	砂岚の道

维恩篇（VEN）

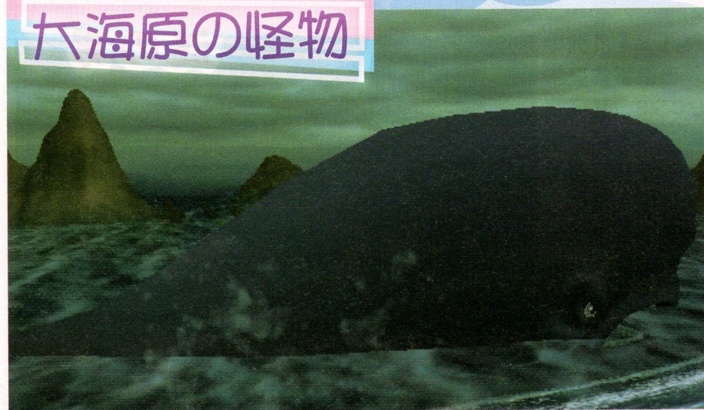
エンチャンテッド・ドミニオン	魔女の城:地下
	谒见の间
ドワーフ・ウッドランド	鉱山:入口
	ドワーフの家
キャッスル・オブ・ドリーム	ねずみの通り道
	シンデレラの部屋
不思议な塔	不思议な塔
レイディアントガーデン	庭园
	正面扉口
	喷水广场
ディズニータウン	ピートの游技场
	レース会场前
	からくり部屋
オリンポスコロシアム	コロシアム:入口广场
ディープスペース	出击デッキ
	コントロールルーム
ネバーランド	虹の泷:下部
	人鱼の入り江
キーブレード墓场	砂岚の道
	古战场

阿库娅篇（Aqua）

エンチャンテッド・ドミニオン	森：广场
	魔女の城:牢屋
ドワーフ・ウッドランド	中庭
	地下广间
キャッスル・オブ・ドリーム	城门广场
	玄关
不思议な塔	塔:エントランス
レイディアントガーデン	住宅街
	正面扉口
	水路
ディズニータウン	レース会场前
	メイン会场
オリンポスコロシアム	コロシアム:入口广场
ディープスペース	トゥーロ星:收容区画
	コントロールルーム
ネバーランド	虹の泷:中部
	人鱼の入り江
	ジャングル
キーブレード墓场	峡谷
	古战场

斗技场新任务

大海原の怪物



出现条件 任意主角通关一次

敌人 一代中出现过的巨大鲸鱼——モンストロ

BOSS特点 此BOSS一共八条血，血多但防御不高

攻略要点 战斗分为两个阶段，腹中清理无知阶段，以及海滩上与モンストロ交战阶段。将其体内的无知清理完毕后，モンストロ将玩家吐出，此时有三分钟的时间与其进行交战，若三分钟内无法将它解决，将被吞回体内，再次清理腹中的无知。其腹中的绿色胃液会随着玩家被吞入次数的增加而增多，落脚点也越来越小，触碰到的话会受到伤害。

腹中清理无知阶段： 基本没有难度，使用磁力系，陷阱系，百万熔岩等大范围伤害技能，迅速将敌人清理干净。

海滩交战阶段： 四面环海，有数个可以立足的小海滩。海滩上有木桶爆弹，将其朝着敌人的方向打击，可以利用爆炸的威力对モンストロ造成伤害，缓慢但却有效。由于玩家在水中无法进行攻击，因此近身战的可能性很低，另外モンストロ经常会潜入海底，锁定技造成的伤害也比较有限。

BOSS攻击方式	应对方法
从远处发出巨大的海啸波浪	由于远远地就能观察到海啸的到来，因此抓准时机跳起后冲刺便能轻松回避。
尾部用力拍击海岸	跳起后冲刺回避
吸入攻击	敌人在远方发动吸入攻击时，抓住机会利用木桶爆弹对其造成伤害的话，将会造成敌人长时间的硬直，此时可以跳到它的舌头上进行猛攻。
从海中突然跃起，将玩家吞入	这一招比较难以防范，若是被吸入后会被水柱射向空中，此时一定要朝着海滩不停冲刺，否则有可能被连续吞入。
跳跃至岸上，短时间搁浅	短时间的搁浅状态是一个进攻的好机会，但如果在敌人上岸的一瞬间无法顺利躲开的话亦无法进行攻击。可以在敌人跃上海滩前跳跃前冲，紧接着锁定敌人进行攻击（VEN的话可以跳起后利用飞行技能）

光の训导

出现条件 任意主角通关一次，且斗技场等级达到LV28

敌人 FM版追加BOSS——盔甲大师（Armor Of The Master）

BOSS特点 此BOSS一共有六条血，攻击力并不算太高，但防御力较高。

攻略建议 人物等级LV60，装备2～4个高级 HP回复魔法，冲刺类锁定技，防御成功回复技能，防即死技能。



攻略要点 盔甲大师有两种状态：风状态和光状态，风状态下全身缠绕着淡绿色的风魔法。光状态下背后会生成一个绚丽的魔法阵。敌人的的移动速度比较快，尤其在光状态下，但是很多招数的准备时间或停止时间太长，积极地回避配合锁定技的打击是对付他的有效方法。

BOSS攻击方式	应对方法
发射数个具有追踪效果的风系飞弹	可以用穷追不舍来形容，成功防御的话可以反弹。发动前敌人有一段比较长的集气时间，这个时候用锁定技可以很容易地对其造成伤害。
跳上空中后，将五把剑射向地面，形成五道移动的火柱	带有追踪效果且不能防御，但是追踪效果并没有风弹那么强。火柱消失前敌人会一直在空中不动，此时可以对其进行打击。需要注意的是此招过后一般会以风弹作为连接。
向四面八方射出激光束，激光束以波浪状上下移动。	依然无法防御的招数，范围也比较大，被击中的话会造成连续的硬直。激光射出前有较长的准备时间，这个时候立刻远离敌人。招数发动时间较长，且敌人并非无敌状态，可以用锁定技打击。
跃上空中一段华丽的特写镜头过后，地面上会形成几道颜色不同带有属性伤害的移动光幕。	无法防御且带有追踪效果和属性伤害，若被击中的话会产生冰冻或中毒等负面影响。光幕的高度有限，建议跳起后冲刺回避。
周身环绕着光之键刃，然后这些键刃拖着长长的光之锁链朝着玩家射出。	无法防御并带有一定的追踪效果，斜着翻滚可以回避。或是趁着键刃还未射出时，用锁定技攻击敌人（不一定要MAX，因为此时敌人无敌）进行回避。
华丽并且接连不断的高速连舞攻击	此招攻击力很强且持续时间长，虽然可以防御但由于敌人一般从玩家背后发动此招，就算是具有全身防御效果的阿库娅也很难能够顺利的防御。被攻击的途中不要急着用□键受身，因为此招一般没有连接招式，并不会一击致命，等到最后再进行回复操作便可。
朝着玩家发动连续3～4次的冲刺攻击	具有追踪效果。正面防御成功的话可以打断敌人的招式。
用光之锁链束缚住玩家进行攻击	无法防御，但是威力不大，注意回避便可。若被此招打中的话，敌人将变化为光状态。

光状态

光状态下除了风状态的招式外，还会追加一些新的招式



BOSS攻击方式	应对方法
华丽并且接连不断的高速光之连舞	和风状态下的连舞攻击基本一致，惟一的区别的是在光状态下此招发动后会有连接招式，因此就算有防即死技能也没用。多多注意观察，防止敌人绕背攻击，另外就是不断地回避。
先用拘束球将玩家浮空，然后从空中发动强力攻击	此招一般作为光之连舞的连招，防御和闪避皆无效，被连到就是死路一条。
从空中朝着玩家大力斩击	无法防御，看到敌人跃空后马上绕场翻滚。
速度极快的拔刀术攻击	由于发动速度快而且突然，因此防御和回避都不怎么有效果，但是攻击力不高。

暗への远谋

出现条件 任意主角通关一次，且斗技场等级达到LV30。

敌人 2代中BOSS之一——无心者（NO HEART）

BOSS特点 盔甲本体10条血，系列中最多，防御力极高。

攻略建议 等级LV75以上，装备4个高级HP回复魔法，冲刺类锁定技，带属性的突进系指令，防御成功回复技能，防即死技能。

攻略要点 战斗分为两场，第一场和NO HEART的键刃进行战斗，五条血，相对简单，可以进行锁定攻击。
第二场和NO HEART本人战斗，他比盔甲大师的动作更快，攻击方式更加多样化。战斗过程中不会硬直但是会有停顿，对其造成伤害的方法一般有：锁定技，带属性伤害的冲刺，带属性的突进系指令，大范围的终结技。
十字架形的场地给回避带来了一定的麻烦，但如果善加利用的话（比如选择与敌人不同的区域对其进行打击或回避）可以取得很好的效果，另外王座下的阶梯是上不去的，千万不要傻傻地往上面进行回避动作。最后，敌人皮糙肉厚，一定要做好打持久战的觉悟，过硬的心理素质也是取胜的关键之一。



键刃战

BOSS攻击方式	应对方法
平行地射出一排键刃	无追踪效果，可以防御，朝着十字架两边闪避亦可。
朝玩家射出带追踪效果的键刃	无法防御，但依然可以朝着十字架的两边闪避。
放出具有吸引力的黑暗球，被吸中后玩家会遭到键刃的拘束攻击	不可防御，观察到引力球生成后，立刻朝相反方向回避。如果不慎被吸入后遭到拘束，连打O键挣脱。
王座上的NO HEART会发出带追踪效果的黑暗飞弹	此招一般接在引力球之后，具有追踪效果但数量不多，翻滚回避便可。

盔甲战

BOSS攻击方式	应对方法
连续三下的键刃斩击	可以防御，若被击中的话最后一下会被浮空。
将玩家浮空后，无数把键刃插进玩家身体，最后爆开	作为上一招的连接招式使用，场面壮观也颇具威力。如果被连到的话很可能就是死路一条。
朝玩家射出黑暗飞弹+键刃	由于是接连两种的射击并且有追踪效果，因此翻滚回避的效果并不好，可以进行防御，防御住黑暗飞弹的同时可以顺便防御住键刃。
连续两次的冲刺攻击	威力一般，防御或是翻滚回避
一连七下的体术踢击	一气呵成的华丽体术，必须成功防御三次才能反击。
掌击并吹飞玩家	由于一般作为连接技能使用，因此很难防御。虽然威力不强但是会附带定身的负面效果（玩家只能原地翻滚无法移动）
平行移动的黑暗气刃	范围广，持续距离较长，利用跳跃闪避。
抓住玩家后投掷	不可防御，由于是近身技，注意和敌人保持距离。若是被抓住后可以连打O挣脱。
发射平行的三道黑色激光	可以防御，范围不大很容易翻滚回避。
从空中向玩家进行两次以上的俯冲攻击	威力很大，可以防御，但敌人在空中发动技能，防御的时机比较难以掌握。建议看到敌人升空后不停进行绕场回避。
在空中发射黑暗飞弹	数量不多，威力不大，且不带追踪效果。翻滚回避即可。
从空中直线下落砸向玩家（五条血以下开始使用）	发动速度快，无法防御，而且被击中的话会造成眩晕的负面效果。同样建议看到敌人升空后不停进行绕场回避。
地面上产生黑色电流，随后在空中爆发出范围巨大的冲击（五条血以下开始使用）	范围巨大且威力惊人，被击中后会陷入濒死状态，指令面板重新冷却。但是在发动前有比较长的空中准备阶段，抓住机会利用锁定技能对其造成伤害，同时也能打断此招的发动。或者在较远的地方进行翻滚回避。
场地中生成一个黑暗漩涡	此招并非伤害技能，在漩涡中呆上一会儿的话，玩家的其中一个指令会被替换为黑暗飞弹（并不是很实用，建议还是不要踏进去）
场地中生成一个黑暗之柱（五条血以下开始使用）	进入黑暗之柱的话，玩家的移动距离和速度随机改变（有正面或负面的改变，对自己的人品抱有疑惑的玩家最好还是不要进入）

追加隐藏BOSS



出现条件 任意一人通关，并且攻克了日版的隐藏BOSS——瓦尼塔斯的思念后，回到启程之地就会遇到

BOSS特点 五条血，攻击力很高，极具压倒性的疯狂攻势，防御力不算太高。

攻略建议 建议等级LV60以上，装备4个高级HP恢复技能，带属性的突进系指令，锁定技建议使用“サンダーストーム”（威力大，锁定最大数少）。建议挑战前把所有的アビリティ都力学会并装备。另外泰拉的回避十分悲剧，用阿库娅或者维恩进行挑战的话胜算比较大。



攻略要点 系列中攻击欲望最强的BOSS，狂风骤雨般的攻势让玩家进行HP回复时都要提心吊胆，大量的回复技能必不可少。不要妄想和其面对面硬拼，完全不是对手。战斗分为两个阶段，第一阶段：积极地回避，伺机利用突进系的技能伤害他或者中断他的攻击。当敌人的血量降到一半以下时，进入第二阶段，此阶段BOSS会隐身，无法锁定，可以不停地绕场回避等待隐身技能结束，或是用突进系的技能主动地冲撞他，不仅能造成伤害还能阻止他发动强力技能。另外关于回复的时机，不要因为只剩一滴血就急着补血，这样反而破绽更大。

BOSS攻击方式	应对方法
连续地斩击	威力中等，可以防御或是用突进技能中断
接连不断的高速光剑连舞	威力较强，可以防御，建议使用翻滚回避
向前突刺后接空中挥击	看准时机进行防御。
剑尖前指，进行连续4～5次的冲刺攻击	发动速度很快，很难防御成功。不断地翻滚回避后乘机展开突进反击。
周身围绕着火炷进行6次瞬移冲刺攻击	不停地进行左右回避，然后用突进系技能反击。
放出龙卷风状的风系魔法	大胆地朝着敌人地方向翻滚回避，然后用突进系技能反击。若被此招打中的话，指令会被打散到各个角落，要自己一个个地去捡回来，是一个威力中等但令人头疼的招式。
向后方小跳，发出X型斩击	可以防御，而且因为有向后跳这一明显的特征，可以主动地用突进系技能中断攻击。
跳向空中后朝玩家射出连接的长枪	发招快且无法防御，应该朝着敌人的方向翻滚，一旦中了此招后会连接各种招式，被打到后就是死路一条，因此要千万小心。此时如果远离敌人的话，可以安心地进行回复操作。
空中浮起光球后，发动全屏攻击	可以防御，建议用锁定技躲过。
分身攻击，幻化出4～5个黑衣人，攻击力和行动与本体无差别	千万不要被分身围住，快速地翻滚后打倒分身。
放出威力巨大的火球，击中物体的话会有全屏的巨大爆炸（血量降到一半以下后）	很有可能被一击死亡，建议用突击系技能中断。
从正上方天空砸下巨大的陨石（血量降到一半以下后）	无法防御，绕场翻滚进行回避，
通过一条黑线连接玩家，玩家头顶上会有倒计时（血量降到一半以下后）	即死技能，一旦中招连打指令脱离。

追加键刀



获得条件：打败日版中的隐藏BOSS——瓦尼塔斯的思念



获得条件：打败隐藏BOSS——神秘黑衣人

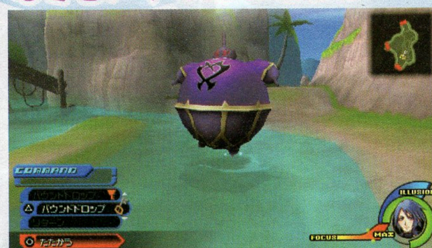


获得条件：完成斗技场任务——暗への远谋

无知变身指令

FM版追加了一些很有趣的变身指令，使用这些指令的话，玩家在一定时间内会变身成无知的样子，并用无知的攻击方式去攻击敌人，是不是很有趣呢？这些指令除了用竞技场点数可以换到以外，完成“特殊无知讨伐”的任务后也可以获得。

指令名：イリュージョンD



▲变身成大胖子，走起路来蹦蹦跳跳，非常可爱

指令名：イリュージョンL



指令名：イリュージョンR



指令名：イリュージョンS



指令名：イリュージョンD



成为真正的ACE吧！

作为一款机器人作品杂烩游戏，相比前辈《机战》，类型为ACT的《异世纪传说》虽然机体不是很多，但更注重于单架机体的存在，而且以主视角进行游戏也更有战场的紧张感。本作是“《异世纪传说》系列”第一次登陆PSP平台，厂商为贴合掌机的便携性做了一些新尝试，无论是喜欢机器人还是动作游戏的玩家都可以从中找到乐趣。

文 乌冬

ACT

异世纪传说 携带版			
Another Century's Episode Portable			
NBGI	2011年1月13日	日版	1～3人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

分支任务&秘密任务

分支任务（サブミッション）和秘密任务（シークレットミッション）不同于作为胜利条件的主要任务，它不会影响关卡的成败，不过完成后可获得额外的ACE点数作为奖励，只有把它们也一并完成，一个关卡才算完美过关。分支任务有固定的几种，一般一个任务都有多个，可在任务前确认完成条件，而秘密任务只有一个，并且在任务前是无法确认的，需要自己在关卡中摸索，达成特定的条件触发秘密任务后，就会出现隐藏的敌机，击坠它就可完成秘密任务。



分支任务种类

コンビネーションアタックで?以上のダメージ

这种分支任务是需要使用连携攻击（コンビネーションアタック）打出指定的伤害（问号数值因关卡而异）。使用连携攻击首先需要积攒画面上方的连携槽，方法是击坠敌机和自机受到伤害，当连携槽累积满1格后，就可同时按下□+×键发动了。发动连携攻击后连携槽会徐徐减少，这期间自机只能对一架敌机进行集中攻击，画面右边会显示累积的伤害，当连携槽清空连携攻击即结束，累积的伤害则计入ACE点数中。

要达成这个分支任务，关键是要有足够长的连携槽作为保证，这样才有足够的时间打出高伤害，并且连续攻击达成一定的次数后会回复少量的连携槽作为奖励，所以最好使用容易命中的武器。另外也可以使用可以提升攻击力的自定义动作，以提升每一招的伤害。

クロスオーバーアタックを?回使用

使用指定次数的交叉攻击（クロスオーバーアタック）。交叉攻击的性质类似必杀技，需要累积满3格连携槽才能通过同时按下△+○发动，这时只要有僚机在旁边，就可对目标造成绝大的伤害，适合用来对付皮粗肉厚的BOSS机。

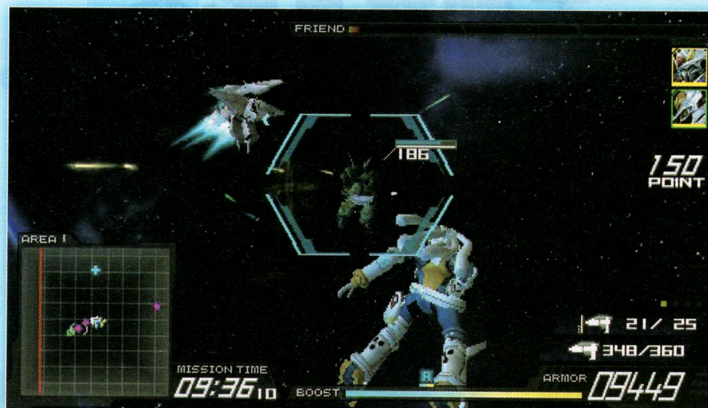
一般用击坠敌机累积连携槽的方法很慢，为了完成这个分支任务，可以故意受到伤害，或是借助一些可以增加连携槽的自定义动作。另外还要注意的是交叉攻击需要有僚机协助才能发动，所以最好是和僚机距离不远时再使用。

敌を?机以上击破

击坠指定数量的敌机。在达成胜利条件前尽量多地击坠敌机，当然也要注意任务时间，所以击坠的速度也得有所保证。

补给ポイントの残使用率が?%以上

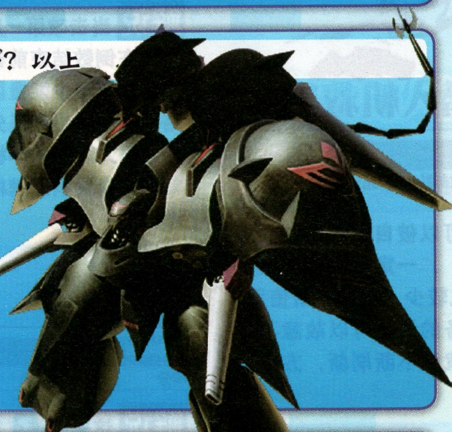
补给设施的残留使用率在一定以上。锁定并接近补给设施机体的AP和弹药就可得到回复，当然要达成这个分支任务就得尽量少使用补给设施，可以带一些回复系的自定义动作替代。



クロスオーバーアタックで？を击破

使用交叉攻击击坠特定的敌机。一般要击坠的目标都是关卡的BOSS机体，AP非常多，最好是将目标的AP削减到一定程度后再使用交叉攻击，以保证能确实击坠。

获得エースポイントが？以上



获得指定的ACE点数。ACE点数的三个相关项目是击坠敌机数、所受伤害和作战剩余时间三项，其中击坠敌机占的比重最多，所以要达成这个分支任务还是得多杀敌，另外自定义动作里有可以提升ACE点数入手量的，可以利用一下。

近接攻击の使用が？回以下

格斗攻击使用次数在指定以下。非常简单，只要封印○键就可以了，尽量使用以射击武器为主的机体吧。

ユニット专用ウェポン使用が？回以下

机体专用武器使用次数在指定以下。机体专用武器也就是默认武器，和限制格斗攻击的分支任务相比，专用武器的限制一般会宽松一些，可以看着残弹来用，剩余的伤害输出就靠格斗攻击或自定义动作来弥补。

カスタムアクションの使用が？回以下

自定义动作使用次数在指定以下。能力系的自定义动作一般都有持续效果，只要条件的规定次数不是很苛刻还是可以用一用的，攻击系的自定义动作就封印吧。



チップを？个以上获得

获得指定数量的芯片。击破BOSS机和隐藏敌机都可获得芯片，其他的就得靠击坠杂兵几率获得了，推荐装备可以提高芯片入手几率的自定义动作。

？秒以内にエリア？を开放

在指定时间内开放特定区域。一般击破雷达上标示黄色的机体即可开启下个区域，所以当看到这些机体的话就集中攻击吧。

エネルギーフィールド回避

回避能量区域。某些关卡会有用红色标示的能量区域，进入这里的话机体的AP会不断减少，特别是战斗时很容易误入，所以在这些区域旁战斗的时候要尽量少冲刺。

全エネルギーフィールド破坏

破坏全部能量区域。能量区域旁一般都有一个能量发生装置，破坏它后就可解除能量区域，这样也方便在地图中移动。

全ジャミングフィールド解除

全干扰区域解除。除了能量区域，某些关卡还有用灰色标示的干扰区域，这些区域无法通过雷达看到里面的情况，需要破坏区域里的干扰装置才能解除，要达成这个分支任务很简单，就是每个区域都转转，看到有灰色区域的话排除就对了。

全关卡秘密任务条件

Block	关卡名称	秘密任务
1	ファーストミッション	进入区域2前击坠36架敌机
2	最重要机密改修	任务开始210秒以内全灭区域3的敌机
2	战舰袭击	任务开始60秒以内全灭初期出现的战舰
2	エクソダス护卫	フリーデン的AP在80%以上时把攻击フリーデン的敌部队全灭
2	シャトル防卫	全シャトル的AP在75%以上时把攻击シャトル的敌部队全灭
2	ドリーマーズアゲン	任务开始180秒以内把オージ的AP削减25%以下
3	奇袭	任务开始120秒以内击破スターク・ダイン和オウカオー
3	月光号护卫	全灭区域4的敌机
3	ハイパージェリル	任务开始240秒以内把ハイパーレプラカーン的AP削减到50%以下
3	キリマンジャロの岚	任务开始600秒以内开启区域4
3	复活のオーバーデビル	任务开始240秒以内击坠20架敌机
3	クロスファイト	任务开始180秒以内开启区域3和区域4
3	—UNKNOWN— 1	无
4	ダカールの日	オージ出现时全防卫对象的AP在90%以上
4	舰队战	进入区域4
4	潜入机救出	オージェ出现时全防卫对象的AP在75%以上
4	兵器破坏	全灭区域1和区域2的初期敌机
4	VSエース	任务开始70秒以内把夜天光击破和ズワース的AP削减到75%以下
4	オペレーションメテオ	在区域4击破10架敌机
4	变化！ドミネーター	任务开始60秒以内把ドミネーター的AP削减到50%以下
4	—UNKNOWN— 2	无
5	乱战	击破ジョナサン・バロンズゥ时友军部队存活57架机
5	サイド2の危机	スターク・ダイン出现时污染率在75%以下
5	エネルギーユニット破坏	区域2开启后180内开启区域4
5	华丽なるル・カイン	任务开始60秒以内干扰区域未解除时把ザカール的AP削减到75%以下
5	重要机密输送阻止	任务开始300秒以内破坏9个シャトル
5	飞翔	击破10架六连
5	—UNKNOWN— 3	无
6	战舰袭击2	任务开始90秒以内击破オーバーデビル
6	攻防战	任务开始600秒以内击破全部ギルガザムネ
6	エネルギーユニット破坏2	任务开始120秒以内把ラッシュロッド击破
6	宇宙を驱ける	殖民星外壁的AP在75%以上时开启隐藏区域
6	VSエース2	任务开始300秒以内击破夜天光和全部六连
6	アクシズ	击破サザビー和α・アジール
6	—UNKNOWN— 4	无
7	—UNKNOWN— 1–B	无
7	—UNKNOWN— 2–B	无
7	—UNKNOWN— 3–B	无
7	—UNKNOWN— 4–B	无
8	火星掌握	ナデシコC到达区域3时AP在AP85%以上
8	胁威	任务开始180秒以内把α・アジール的AP削减到25%
8	マクロス夺还	任务开始240秒以内击破ジ・O
8	VSエース3	任务开始180秒以内击破2架BOSS机
8	VSエース4	任务开始240秒以内击破3架敌机
9	エクストラミッション1	任务开始500秒以内击破89架敌机
9	エクストラミッション2	无
9	エクストラミッション3	无
9	演习1	无
9	演习2	无
9	演习3	无
9	演习4	无
9	演习5	无
9	演习6	无
9	演习7	无
9	演习8	无
9	演习9	无
9	–UNKNOWN– 5–B	无
9	–UNKNOWN– 1–C	无
9	–UNKNOWN– 2–C	无
9	–UNKNOWN– 3–C	无
9	–UNKNOWN– 4–C	无
9	–UNKNOWN– 5–C	无

难点任务要点

Block1 ファーストミッション

限制时间	胜利条件	败北条件
15分	目标敌部队击破	超过作战时间

解说 虽然是训练关，不过要完成这关的隐藏任务还是有一定难度的，关键在于通讯员讲解期间只要全灭地图上的敌机就会不断有新的敌机补充，所以击破速度越快，敌机刷新得也越多，要在通讯员讲解结束前击破36架机，对击破速度有很高的要求。这里推荐使用キングゲイナー，移动到敌机集中的地方使用蓄满的フォトンマット・リング，可一次性解决一次增援。达成前提条件后，隐藏机体就会在区域2出现。

Block2 最重要机密改修

限制时间	胜利条件	败北条件
15分	目标敌部队击破	超过作战时间

解说 为了达成隐藏任务，最好一开始就用范围武器清理杂兵，尽快开启区域3。击破区域3的BOSS后胜利条件会变更为返回区域1，这时如果达成了隐藏任务的前提条件，可顺道去区域4把隐藏敌机消灭，不过要注意的是这时由于地图会慢慢变为能量区域，导致AP不断减少，同样要抓紧时间。

Block3 クロスファイト

限制时间	胜利条件	败北条件
20分	到达区域5并全灭敌部队	超过作战时间

解说 开始可以优先击破敌方母舰，有利于加快区域的开启。达成初期的胜利条件后区域2会出现新的敌增援，同时胜利条件改为击坠增援里的ウィル・ウィプス和保护我方母舰，注意一开始ウィル・ウィプス是有防护罩保护的，可以先清理周围的杂兵，等防护罩消失后再全力猛攻。

Block4 ダカールの日

限制时间	胜利条件	败北条件
20分	目标敌部队击破	超过作战时间

解说 区域1需要阻止敌机前进，如果给敌机到达地图的最上端，这样进入区域2时防卫目标的耐久会变成只有89%，所以要达成隐藏任务的话，就不能放过一架敌机。区域2、区域3和区域4都有要保护防卫目标，如果达成了隐藏任务的前提条件，隐藏机体则在区域6登场，记得打BOSS前先击破它。

Block4 潜入机救出

限制时间	胜利条件	败北条件
10分	友军机被击坠／目标敌部队击破	超过作战时间

解说 这关的友军是可以被自机锁定的，锁定时的名称为"友军"，一定要看清楚锁定目标再攻击。由于敌机较少，要达成使用1次交叉攻击的分支任务的话，可以故意不击破敌据点，这样杂兵就能不断刷新，方便积攒连携槽。

Block4 兵器破坏

限制时间	胜利条件	败北条件
20分	破坏发电设施	超过作战时间

解说 这关的地图中间会有来自敌方自走炮的直线攻击，伤害和范围都很大，需要看清楚炮弹的方向通过。除此之外还有麻烦的能量区域，破坏发电设施时一定要小心别误入，否则回避能量区域的分支任务就悬了。

Block4 —UNKNOWN— 2

限制时间	胜利条件	败北条件
10分	击破目标	超过作战时间

解说 Block4的最终关，把这关拿出来讲不是因为有难度，而是这关是最适合拿来刷ACE点数的关卡。这里推荐使用的机体是ウイングガンダムゼロ，武器用ローリングバスターライフル和ツインバスターライフル就可以了，再装上自定义武器ショット+提升攻击力。任务开始后，先锁定BOSS的核心，接着提升攻击力后先用3发ローリングバスターライフル，剩下的伤害再用ツインバスターライフル补，一般2分钟以内就能过关，三项评分全满一次可获得48400的ACE点数。

Block5 エネルギーユニット破壊

限制时间	胜利条件	败北条件
15分	破坏能量发生装置	超过作战时间

解说 两个能量发生装置分别在4区和5区，这里的难点在于破坏其中一个后，如果没在限制时间内破坏另一个，被破坏的就会自动修复。任务开始后最好先把区域4和区域5都开启，这样可以节省不少时间。另外如果第一次未能来得及同时破坏两个，可以尝试打倒破坏能量发生装置后新出现的敌机ギルガザムネ，这样可开启连接区域4和区域5的通路，路程会大幅缩短，不过ギルガザムネ也不弱就是。

Block5 重要机密输送阻止

限制时间	胜利条件	败北条件
10分	破坏全部火箭	超过作战时间／火箭发射倒数结束

解说 当击破第一艘火箭后，倒数就会开始，需要在倒数结束前击破下一艘时间才会延长。地图里有不少能量区域，避开的话需要绕不少路，赶路时最好是先把能量发生装置破坏。破坏全部火箭后BOSS机ターンX登场，它的实力非常强，有累积连携槽的话就用交叉攻击消灭它吧。

Block6 战舰袭击2

限制时间	胜利条件	败北条件
10分	击破全部敌舰	敌舰脱离／超过作战时间

解说 这关的难点在于秘密任务，由于有干扰区域存在，目标确认起来非常困难。オーバーデビル在中间靠左的区域，需要先击破一艘敌舰后才会作为援军出现，怕找不到它的话可以先破坏干扰装置，位置在这块干扰区域的左下角。オーバーデビル有冻结状态的武器，最好带上防止异常状态的自定义武动作出战，防止时间浪费，击破后オーバーデビル，隐藏机体同样在这块区域出现，需要在击破全部敌舰前将它解决才算完成隐藏任务。至于敌舰，由于都是向地图左边脱离，可以守在附近等它们靠近后击破即可。

Block6 攻防战

限制时间	胜利条件	败北条件
25分	击破全部ギルガザムネ	友军母舰被击破／超过作战时间

解说 ギルガザムネ开始并不会全部登场，需要击破一架后才会在随机一个区出现下一架，这时可以按Start键打开地图确认，它会用红色空心正方形表示出来。全灭ギルガザムネ后胜利条件会改为在限定时间内击破区域1新出现的オーバーデビル，另外这关的隐藏机体的位置在区域7，过关前记得先将它击坠。

Block8 —UNKNOWN— 5

限制时间	胜利条件	败北条件
15分	击破目标	超过作战时间

解说 最终BOSS的核心是有防护罩保护的，能使攻击无效，需要先击破它身上的棱形部位才能使防护罩消失。第一次击破它的两个核心后，BOSS还会以最终形态登场，这时需要破坏更多的棱形部位才能使防护罩消失，还有要注意的是棱形部位会自动修复，一旦防护罩消失就要抓紧时间攻击核心，否则会被BOSS拖入消耗战。



隐藏机体

机体名	机师	入手条件
ストライクフリーダムガンダム	キラ・ヤマト	Block2完成后
VF-25G	ミハエル・ブラン	Block2完成后
蜃气楼	ルルーシュ・ヴィ・ブリタニア	Block3完成后
RVF-25	ルカ・アンジェローニ	Block3完成后
ビルバイン	ショウ・ザマ	Block4完成后
VF-25S	オズマ・リー	Block4完成后
强化型レイズナー	アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ	Block5完成后
ガンダムエクシアリペアⅡ	刹那・F・セイエイ	Block5完成后
ファルゲン・マッフ	マイヨ・プラート	Block6完成后
ダブルオーライザー	刹那・F・セイエイ	Block6完成后
バッシュ	ギャブレット・ギャブレー	Block8完成后
ジョナサン・バロンズゥ	ジョナサン・グレーン	Block8完成后
レプラカーン	ジェリル・クチビ	Block8完成后达到エース评价的任务在20个以上
ザカール	ル・カイン	Block8完成后达到エース评价的任务在30个以上
オウカオー	サコミズ・シンジロウ	Block8完成后达到エース评价的任务在40个以上
スターク・ダイン	リー・スー・ミン	Block8完成后达成的隐藏任务在10个以上
クインシィ・バロンズゥ	クインシィ・イッサー	Block8完成后达成的隐藏任务在20个以上
0ガンダム(实战配备型)	リボンズ・アルマーク	Block8完成后达成的隐藏任务在35个以上
ニルヴァーシュtype ZERO spec-V	レントン・サーストン	Block8完成后达到エース评价的任务在50个以上
ギルガザムネ	グン・ジェム	Block8完成后达成的分支任务在80个以上
ズワァース	黑骑士	Block8完成后达成的分支任务在120个以上
夜天光	北辰	Block8完成后达成的分支任务在160个以上
ターンX	ギム・ギンガナム	Block8完成后达成的分支任务在200个以上
サザビー	シャア・アズナブル	Block8完成后达成的分支任务在240个以上
ドミネーター	シンシア・レーン	Block9完成后
量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・N2 (N3・N4・N5)	ビクター・バート、ユーリ・スタイン、ジェイ・サンダー、ミラ・レイン、エルーザ・ミズキ、アニタ・ナヴァロ	购入量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・N1
量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・C2 (C3・C4・C5)	ビクター・バート、ユーリ・スタイン、ジェイ・サンダー、ミラ・レイン、エルーザ・ミズキ、アニタ・ナヴァロ	购入量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・C1
量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・G2 (G3・G4・G5)	ビクター・バート、ユーリ・スタイン、ジェイ・サンダー、ミラ・レイン、エルーザ・ミズキ、アニタ・ナヴァロ	购入量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・G1

全自定义动作资料

特殊攻击系（スペシャルアタック）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
实体ガードブレイク	3	15	格斗LV1×1、トラブル×1、实体×1	攻击对象的实体伤害耐性减少
实体ガードブレイクⅡ	5	10	格斗LV2×2、トラブル×2、实体×2、オールレンジ×2	攻击对象的实体伤害耐性大幅减少
ENガードブレイク	3	15	格斗LV1×1、トラブル×1、EN×1	攻击对象的EN伤害耐性减少
ENガードブレイクⅡ	5	10	格斗LV2×2、トラブル×2、EN×2、オールレンジ×2	攻击对象的EN伤害耐性大幅减少
チャージアタック	4	4	格斗LV1×2、ファイト×1、フォース×1	给予周边对象伤害的接近攻击
APブレイク	4	15	格斗LV1×1、トラブル×1、チェンジ×1	攻击对象的AP徐徐减少（小）
APブレイクⅡ	6	10	格斗LV2×3、トラブル×2、チェンジ×4、オールレンジ×2	攻击对象的AP徐徐减少（大）
スナイプショット	3	12	射击LV1×1、フォース×1	强力的射击攻击
ストップショット	4	9	射击LV2×1、トラブル×1、ストップ×1	攻击对象的行动停止
ストップショットⅡ	5	6	格斗&射击LV3×2、トラブル×2、ストップ×4、オールレンジ×2	攻击对象的行动停止加长
ドローショット	4	9	射击LV2×1、トラブル×1、ロック×1	引起攻击对象的注意
ドローショットⅡ	5	6	格斗&射击LV3×1、トラブル×2、ロック×2、フォース×2	引起攻击对象的注意、并且给予大伤害
マルチロック	2	32	射击LV1×1、ファイア×1、フォース×1	可一次性攻击复数的目标
エナジーコート	8	1	射击LV2×1、インサイト×1、フォース×2、ファイト×2	张开特殊护罩，可对接触的敌机造成伤害
エナジーコートⅡ	10	1	格斗&射击LV3×3、インサイト×2、フォース×4、ファイト×4、オールレンジ×5	张开特殊护罩，可对接触的敌机造成大伤害
カウンターアタック	2	20	格斗LV2×1、ファイト×1、フォース×1	弹返敌机的接近攻击，并给予大伤害

回复系（リカバリー）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
リペア	2	4	修复Lv1×1、アーマー×1	自机的AP回复
ワイド・リペア	3	4	修复LV1×2、アーマー×1、エクステンド×2	自机和一定范围内僚机的AP回复
オール・リペア	6	4	修复LV2×1、アーマー×2、エクステンド×3、オールレンジ×3	自机和僚机的AP回复
リペアⅡ	3	4	修复LV1×2、アーマー×2、フォース×2	自机的AP大量回复
ワイド・リペアⅡ	4	4	修复LV2×2、アーマー×2、フォース×3、エクステンド×2、オールレンジ×1	自机和一定范围内僚机的AP大量回复
オール・リペアⅡ	7	4	强化LV3×1、アーマー×4、フォース×4、エクステンド×4、オールレンジ×4	自机和僚机的AP大量回复
サプライ	5	1	修复LV1×1、バレット×1	自机的专用武器弹数回复
ワイド・サプライ	8	1	修复LV1×2、バレット×1、エクステンド×2	自机和一定范围内僚机的专用武器弹数回复
オール・サプライ	10	1	修复LV2×1、バレット×2、エクステンド×3、オールレンジ×3	自机和僚机的专用武器弹数回复
サプライⅡ	7	1	修复LV1×2、バレット×2、フォース×2	自机的专用武器弹数大幅回复
ワイド・サプライⅡ	10	1	修复LV2×2、バレット×2、フォース×3、エクステンド×2、オールレンジ×1	自机和一定范围内僚机的专用武器弹数大幅回复
オール・サプライⅡ	12	1	强化LV3×1、バレット×4、フォース×4、エクステンド×4、オールレンジ×4	自机和僚机的专用武器弹数大幅回复
リカバリー	2	8	修复LV1×1、トラブル×1	自机异常状态回复
ワイド・リカバリー	3	8	修复LV1×2、トラブル×2、エクステンド×2	自机和一定范围内僚机异常状态回复
オールリカバリー	5	8	修复LV2×2、トラブル×3、エクステンド×3、オールレンジ×3	自机和僚机异常状态回复
コンビネーション	8	1	修复LV2×1、コンビネーション×2	连携槽一定值上升

机体性能提高系（ユニット性能アップ）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
ENガード	3	3	防护LV1×1、EN×1、コーティング×1	自机的EN属性攻击耐性上升
ワイド・ENガード	4	3	防护LV1×1、EN×2、コーティング×2、エクステンド×1	自机和一定范围内僚机的EN属性攻击耐性上升
ENガードⅡ	4	3	防护LV2×1、EN×2、コーティング×3、フォース×3	自机的EN属性攻击耐性大幅上升
ワイド・ENガードⅡ	6	3	强化LV3×2、EN×6、コーティング×4、フォース×4、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的EN属性攻击耐性大幅上升
实体ガード	3	3	防护LV1×1、实体×1、コーティング×1	自机的实体攻击攻击耐性上升
ワイド・实体ガード	4	3	防护LV1×1、实体×2、コーティング×2、エクステンド×1	自机和一定范围内僚机的实体攻击耐性上升
实体ガードⅡ	4	3	防护LV2×1、实体×2、コーティング×3、フォース×3	自机的实体攻击攻击耐性大幅上升
ワイド・实体ガードⅡ	6	3	强化LV3×2、实体×6、コーティング×4、フォース×4、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的实体攻击耐性大幅上升

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
フルガード	8	3	防护LV2×3、エクストラ×2、コーティング×6、フォース×6	自机的EN属性和实体攻击攻击耐性大幅上升
ワイド・フルガード	12	3	强化LV3×5、エクストラ×4、コーティング×8、フォース×8、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的EN属性和实体攻击攻击耐性大幅上升
フルバーニア	5	3	防护LV1×2、バーニア×2、コーティング×3	自机的喷射槽无消耗
ワイド・フルバーニア	7	2	防护LV2×3、バーニア×4、コーティング×6、エクステンド×5	自机和一定范围内僚机的喷射槽无消耗
APエクステンド	2	1	强化LV1×1、アーマー×1	自机的AP上限上升
ワイド・APエクステンド	4	1	强化LV1×2、アーマー×1、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的AP上限上升
APエクステンドⅡ	4	1	强化LV1×2、アーマー×4、オールレンジ×3	自机的AP上限大幅上升
ワイド・APエクステンドⅡ	6	1	强化LV2×4、アーマー×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的AP上限大幅上升
バーニアエクステンド	2	1	强化LV1×1、バーニア×1	自机的喷射槽上限上升
ワイド・バーニアエクステンド	4	1	强化LV1×2、バーニア×1、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的喷射槽上限上升
バーニアエクステンドⅡ	4	1	强化LV1×2、バーニア×4、オールレンジ×3	自机的喷射槽上限大幅上升
ワイド・バーニアエクステンドⅡ	6	1	强化LV2×4、バーニア×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的喷射槽上限大幅上升
トラブルガード	2	2	防护LV1×1、トラブル×1、コーティング×1	自机异常状态无效
ワイド・トラブルガード	4	2	防护LV2×3、トラブル×3、コーティング×5、エクステンド×5	自机和一定范围内僚机异常状态无效
ターン+	3	2	强化LV1×1、バーニア×1	自机的旋回性能上升
ワイド・ターン+	3	3	强化LV1×2、バーニア×1、フォース×1、エクステンド×1	自机和一定范围内僚机的旋回性能上升
ターン+Ⅱ	3	3	强化LV2×1、バーニア×1、フォース×2、オールレンジ×2	自机的旋回性能大幅上升
ワイド・ターン+Ⅱ	3	4	强化LV2×2、バーニア×2、フォース×3、オールレンジ×4、エクステンド×2	自机和一定范围内僚机的旋回性能大幅上升

武器性能提高系（ウエポン性能アップ）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
フルウエポン	10	1	防护LV1×4、バレット×2、コーティング×3	自机专用武器无消耗
ワイド・フルウエポン	12	1	防护LV2×5、バレット×4、コーティング×6、エクステンド×5	自机和一定范围内僚机的专用武器无消耗
ウエポンエクステンド	5	1	强化LV1×1、バレット×1	自机专用武器弹数上限上升
ワイド・ウエポンエクステンド	7	1	强化LV1×2、バレット×1、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的专用武器弹数上限上升
ウエポンエクステンドⅡ	9	1	强化LV1×2、バレット×4、オールレンジ×3	自机专用武器弹数上限大幅上升
ワイド・ウエポンエクステンドⅡ	11	1	强化LV2×4、バレット×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的专用武器弹数上限大幅上升
アタック+	3	3	强化LV1×1、ファイト×1	自机的接近攻击伤害上升
ワイド・アタック+	5	3	强化LV1×2、ファイト×1、フォース×3、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的接近攻击伤害上升
アタック+Ⅱ	5	3	强化LV2×2、ファイト×2、フォース×4、オールレンジ×3	自机的接近攻击伤害大幅上升
ワイド・アタック+Ⅱ	7	3	强化LV3×4、ファイト×4、フォース×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的接近攻击伤害大幅上升
ショット+	4	3	强化LV1×1、ファイア×1	自机的射击攻击伤害上升
ワイド・ショット+	6	3	强化LV1×2、ファイア×1、フォース×3、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的射击攻击伤害上升
ショット+Ⅱ	6	3	强化LV2×2、ファイア×2、フォース×4、オールレンジ×3	自机的射击攻击伤害大幅上升
ワイド・ショット+Ⅱ	8	3	强化LV3×4、ファイア×4、フォース×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的射击攻击伤害大幅上升
ダッシュ+	2	3	强化LV1×1、ファイト×1、バーニア×1	自机的接近攻击范围上升
ワイド・ダッシュ+	4	3	强化LV1×2、ファイト×1、バーニア×3、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的接近攻击范围上升
ダッシュ+Ⅱ	4	3	强化LV2×1、ファイト×2、バーニア×4、オールレンジ×3	自机的接近攻击范围大幅上升
ワイド・ダッシュ+Ⅱ	6	3	强化LV2×2、ファイト×4、バーニア×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的接近攻击范围大幅上升

特殊效果

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
APアタック	4	2	修复LV1×1、アーマー×1、ファイト×1	接近攻击时，AP可回复给予伤害的8%。使用对象：自机
ワイド・APアタック	5	2	修复LV2×1、アーマー×2、ファイト×2、エクステンド×1	接近攻击时，AP可回复给予伤害的8%。使用对象：一定范围内
APアタックⅡ	5	2	修复LV2×2、アーマー×3、ファイト×3、フォース×2	接近攻击时，AP可回复给予伤害的16%。使用对象：自机
ワイド・APアタックⅡ	6	2	强化LV3×1、アーマー×6、ファイト×4、フォース×3、エクステンド×4	接近攻击时，AP可回复给予伤害的16%。使用对象：一定范围内
APショット	6	2	修复LV1×1、アーマー×1、ファイア×1	射击攻击时，AP可回复给予伤害的8%。使用对象：自机
ワイド・APショット	7	2	修复LV2×1、アーマー×2、ファイア×2、エクステンド×1	射击攻击时，AP可回复给予伤害的8%。使用对象：一定范围内
APショットⅡ	7	2	修复LV2×2、アーマー×3、ファイア×3、フォース×2	射击攻击时，AP可回复给予伤害的16%。使用对象：自机
ワイド・APショットⅡ	8	2	强化LV3×1、アーマー×6、ファイア×4、フォース×3、エクステンド×4	射击攻击时，AP可回复给予伤害的16%。使用对象：一定范围内
エクストラショット	4	1	强化LV2×3、ファイア×7、フォース×2、オールレンジ×4	射击攻击伤害大幅上升，伤害耐性大幅下降
エクストラアタック	4	1	强化LV2×3、ファイト×7、フォース×2、オールレンジ×4	接近攻击伤害大幅上升，伤害耐性大幅下降
エクストラウエポン	8	1	强化LV3×3、エクストラ×4、フォース×2、オールレンジ×8	全武器伤害大幅上升，伤害耐性大幅下降

紧急技能系（紧急アビリティ）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
オート・リペア	6	—	自动LV1×2、アーマー×2	AP徐徐回复，AP1500以下自动发动
オート・リペアⅡ	8	—	自动LV2×2、アーマー×4、フォース×6、オールレンジ×5	AP徐徐回复，AP3000以下自动发动
オート・コンビネーション	8	—	自动LV1×3、コンビネーション×2	连携槽徐徐增加（小），AP1500以下自动发动
オート・コンビネーションⅡ	10	—	自动LV2×3、コンビネーション×4、フォース×6、オールレンジ×5	连携槽徐徐增加（大），AP1500以下自动发动
オート・リペア&コンボ	10	—	自动LV2×4、アーマー×4、コンビネーション×2、フォース×4	AP和连携槽增加，AP1500以下自动发动
オート・リペア&コンボⅡ	12	—	自动LV3×4、アーマー×8、コンビネーション×4、フォース×8、オールレンジ×5	AP和连携槽增加，AP3000以下自动发动
オートガード	6	—	自动LV2×1、リペア×2、トラブル×3、フォース×4	全属性防御提升、异常状态无效，AP1000以下自动发动
オート・ガードⅡ	8	—	自动LV3×2、リペア×4、トラブル×6、フォース×8、オールレンジ×5	全属性防御提升、异常状态无效，AP2000以下自动发动

自动技能系（オートアビリティ）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
补给+	3	—	自动LV1×1、リペア×1、フォース×1、オールレンジ×1	补给时回复速度上升，自动发动
补给+Ⅱ	6	—	自动LV2×3、リペア×4、フォース×3、オールレンジ×5	补给时回复速度大幅上升，自动发动
タイム+	5	—	自动LV2×1、コーティング×1、フォース×1、オールレンジ×1	被击坠时扣除的时间减少，自动发动
タイム+Ⅱ	7	—	自动LV3×1、コーティング×4、フォース×3、オールレンジ×5	被击坠时扣除的时间大幅减少，自动发动
ポイント+	4	—	自动LV2×6、アーマー×5、フォース×2	击破目标时获得的ACE点数上升，自动发动
ポイント+Ⅱ	8	—	自动LV3×12、アーマー×10、フォース×6、オールレンジ×15	击破目标时获得的ACE点数大幅上升，自动发动
コンビネーション+	4	—	自动LV1×1、コンビネーション×1、フォース×2	连携槽上升速度加快，自动发动
コンビネーション+Ⅱ	8	—	自动LV2×3、コンビネーション×4、フォース×4、オールレンジ×5	连携槽上升速度大幅加快，自动发动
チップ+	4	—	自动LV2×4、インサイト×4、フォース×5	芯片的获得几率上升，自动发动
チップ+Ⅱ	8	—	自动LV3×8、インサイト×8、フォース×10、オールレンジ×10	芯片的获得几率大幅上升，自动发动
タイトル+	2	—	自动LV1×1、エクストラ×1、ロック×1、オールレンジ×1	给予同作品敌机的伤害上升，自动发动
タイトル+Ⅱ	4	—	自动LV2×3、エクストラ×2、ロック×3、オールレンジ×5	给予同作品敌机的伤害大幅上升，自动发动



作为系列的最新作，《超时空要塞 三角开拓者》的素质可以说达到了尽善尽美，吸取前两作的经验，系统已经非常完善，战斗新增的多目标导弹单体锁定也让游戏的爽快感大增。而为了让玩家专注地培育驾驶员，本作将这部分与《超时空要塞F》的剧情合二为一，独立制作成这个“学园模式”，而本次的攻略我们将以此为中心进行展开，希望各位读者能够培育出适合自己的驾驶员。

文 酷洛洛

ACT	超时空要塞 三角开拓者		
	マクロストライアングルフロンティア		
NBGI	2011年2月3日	日版	1～4人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

角色建立

进入学园模式玩家需要新建一名角色，这就是我们今后要培育的驾驶员了。驾驶员的性别、语音类型、照片颜色、出生年月日、出身地等都可以由玩家设定，而且这是设定都会影响到角色的初始数值。

学生証発行

好きな色を選択して下さい
ゲーム中はパーソナルカラーとして適用されます

角色建立影响数值一览

	体力	射击	格斗	防御	速度	集中	觉醒
性别							
男	16	12	15	17	14	18	10
女	12	14	15	16	17	10	18
声单类型							
Aタイプ			3				1
Bタイプ		3				1	
Cタイプ	1			3			
喜欢的颜色							
红色			3				
橙色		3					
黄色	3						
绿色				3			
青蓝色		3					
深蓝色			3				
桃紫色					3		
咖啡色				3			
白色						3	
黑色							3
出身地							
地球				3			1
エデン	3		1				
惑星ゾラ		3			1		
マクロス7船团		1					3
マクロスフロンティア船团			1		3		
不明	1		3				
履修课程							
体验入学コース			2		3		
航宙管制コース		2				3	
特殊技术训练コース				3	2		
パイロット养成コース	3						2

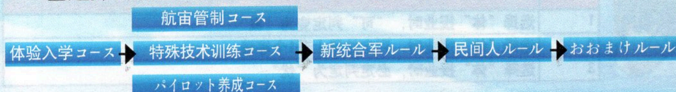
出生月自动技能

1月	救护班	2月	ミサイル处理班	3月	特殊工作
4月	コンボマスター	5月	デストロイヤー	6月	耳栓
7月	スタートダッシュ	8月	エースキラー	9月	ターニングプラス
10月	死地に活路	11月	必杀の一击	12月	防御の极み

课程与规则的开启

学园模式初期只有“体验入学コース”一个课程，此为《超时空要塞F》剧场版的故事主线，流程十分短，纯粹让玩家熟悉操作。完成之后才是角色培育的真正开始，之后会开放航宙管制、特殊技术训练和パイロット养成三个课程，此为TV版《超时空要塞F》的故事主线，三者除了初始值差异外没有任何剧情上的区别，完成这其中任意一个后就会开放新规则“新统合军ルール”，之后2学年你就可以选择进入S.M.S还是新统合军了。

当选择新统合军并通过后就会规则“民间人ルール”，这时第2学年的进路志愿选择会追加民间人这一选项，若选择了民间人，期间与バジュラ的战斗将全部跳过，并转为进入避难所。选择成为民间人并通过后就会开放最后一个规则“おまけルール”，之后在1学年1月第2周玩家将可以通过选择参加シェリル的活动来决定是否进入该规则，若选择参加，今后不论选择哪个志愿，都不会触发战斗相关事件，到了8月第3、4周玩家会协助シェリル的战斗拍摄。以下是各课程规则的开放顺序：



学园模式界面讲解

①日期
②备忘录，按R可以翻页
③行动菜单
④当前课程介绍与相关事件角色
⑤当前附加效果角色
⑥当前可分配的心、技、体
⑦玩家的HP与MP

座学を行い「心」を中心に経験値を得ます

授业

课程中每项授业的侧重点分为心、技、体三种，此外每个授业选项都会有一名角色的事件。完成该项授业后相应角色的附加效果会在下一周生效，而最多可以累积三名角色的效果。玩家在授业时可以根据角色的效果去选择课程，以使更有效地培养驾驶员。选择提升相同经验课程，如集齐アルト+ホシムラ+ランカ后再选择提升体力的课程，获得优评价时可以大幅提升体力经验。另外ナナセ、ミシェル、ルイス、ブレア这类角色可以有效地降低课程相应的消耗。另外每位角色的附加效果都存在等级，通过气氛转换可以提升角色的好感度，从而提高附加效果的等级。以下是学园模式中角色们不同等级下附加的效果。

アルト

LV	效果
1	选择“体”授业时，经验值为2倍
2	选择“体”授业时，经验值为3倍
3	选择“体”授业时，经验值为4倍

ミシェル

LV	效果
1	选择“技”授业时，HP消耗减半
2	选择“技”授业时，HP消耗为1/4
3	选择“技”授业时，HP消耗为1/10

ルカ

LV	效果
1	选择“心”授业时，经验值为2倍
2	选择“心”授业时，经验值为3倍
3	选择“心”授业时，经验值为4倍

ナナセ

LV	效果
1	每周开始恢复HP/MP各10点
2	每周开始恢复HP/MP各12点
3	每周开始恢复HP/MP各15点

ランカ

LV	效果
1	选择“体”授业获得“优”评价时，经验值+4点
2	选择“体”授业获得“优”评价时，经验值+6点
3	选择“体”授业获得“优”评价时，经验值+8点

シェリル

LV	效果
1	选择“技”授业获得“优”评价时，经验值+4点
2	选择“技”授业获得“优”评价时，经验值+6点
3	选择“技”授业获得“优”评价时，经验值+8点

クラン

LV	效果
1	选择“心/技/体”授业时，任一经验值为3倍
2	选择“心/技/体”授业时，任一经验值为4倍
3	选择“心/技/体”授业时，任一经验值为5倍

カグラ

LV	效果
1	选择“体”授业时，“可”判定变为“良”
2	选择“体”授业时，判定结果上升1个等级
3	选择“体”授业时，必定判定为“优”

ゲイリー

LV	效果
1	选择“技”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为2.5倍
2	选择“技”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为3.5倍
3	选择“技”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为5倍

ルイス

LV	效果
1	选择“体”授业时，HP消耗减半
2	选择“体”授业时，HP消耗为1/4
3	选择“体”授业时，HP消耗为1/10

シラカワ

LV	效果
1	选择“技”授业时，“可”判定变为“良”
2	选择“技”授业时，判定结果上升1个等级
3	选择“技”授业时，必定判定为“优”

ヒルダ

LV	效果
1	选择“技”授业时，经验值为2倍
2	选择“技”授业时，经验值为3倍
3	选择“技”授业时，经验值为4倍

ホシムラ

LV	效果
1	选择“体”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为2.5倍
2	选择“体”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为3.5倍
3	选择“体”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为5倍

ヤマシロ

LV	效果
1	选择“心”授业时，HP消耗减半
2	选择“心”授业时，HP消耗为1/4
3	选择“心”授业时，HP消耗为1/10

アキミズ

LV	效果
1	选择“心”授业获得“优”评价时，经验值+4点
2	选择“心”授业获得“优”评价时，经验值+6点
3	选择“心”授业获得“优”评价时，经验值+8点

クレア

LV	效果
1	选择“心”授业时，“可”判定变为“良”
2	选择“心”授业时，判定结果上升1个等级
3	选择“心”授业时，必定判定为“优”

ピノン

LV	效果
1	选择“心”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为2.5倍
2	选择“心”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为3.5倍
3	选择“心”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为5倍

ブレア

LV	效果
1	选择“心/技/体”授业时，不消耗MP

休假

进行课程授业会消耗相应的HP和MP，因此在提升能力之余，也应适当选择休假进行回复。另外友好度较高的角色会随机在玩家休息途中出现相遇时间，触发后虽然会提高一定量的心技体经验，但HP·MP会无法恢复，对于培育角色来说遇上这种情况绝对是弊大于利，必须通过不存档退出游戏然后重新进入来避免事件的发生。



气氛转换

要获得更多的心技体点数，除搭配角色外，其附加效果的等级也十分重要，学园模式中除ブレア以外所有角色的附加效果等级都可以提升，通过气氛转换，与这些角色进行约会，提高一定好感度后，其效果就会升级，以下是不同好感度所对应的效果等级。

大心数	附加效果等级
0～1	LV1
2～3	LV2
4	LV3

每位角色都有自己感兴趣的地方，选择好约出去的角色后，游戏会提供3个地点选择，适当的地点会与角色触发事件，其好感度也会一次提升一颗大心；如果选择了他们不喜欢的地方，就有遭到对方拒绝，增加好感度也只有两颗小心，因此如何更有效率地提高角色好感度；就要了解这些角色所对应触发事件的地点。下表是全角色触发事件地点顺序。如果为培育人物的话只需要将角色的好感度提升到4颗大心即可，若触发某角色全部的气氛转换事件，通关后将会出现特别结局，并获得相应的CG奖励，因此想收集角色CG的玩家可以参照下表完成所有事件，若有两名或以上角色完成所有事件，通关后只会出现好感度最高一名的特别结局。





受剧情推进所限，游戏刚开始每位角色只能触发一次气氛转换事件，因此不要在同一季度连续与一名角色进行约会。而随着季节更换，这些角色可触发的气氛转换事件会逐渐增加，更换期间学园模式界面的背景音乐也会同时改变，触发过事件的角色所选择的约会地点也会出现变化，因此很好辨认。

事件触发流程表

角色／开放时间	1学年9月	1学年12月	1学年3月	1学年6月	2学年9月	2学年12月	2学年3月	2学年6月	2学年7月		2学年8月
アルト	美星学园	美星学园(CG)	サンフランシスコ(CG)	グリフィスパーク	サンフランシスコ	サンフランシスコ	アイランド3	美星学园	—	—	—
ミシェル*1	涩谷エリア	美星学园	涩谷エリア(CG)	サンフランシスコ	北京エリア	涩谷エリア(CG)	アイランド3	サンフランシスコ	—	—	—
ルカ	涩谷エリア	美星学园	美星学园	美星学园(CG)	美星学园	涩谷エリア	アイランド3	グリフィスパーク	—	—	—
ナナセ	美星学园	美星学园	美星学园	サンフランシスコ	涩谷エリア(CG)	サンフランシスコ	アイランド3(CG)	美星学园	—	—	—
ランカ	サンフランシスコ	—	涩谷エリア	—	アイランド3	アイランド3(CG)	サンフランシスコ	美星学园(CG)	涩谷エリア	グリフィスパーク	—
シェリル*2	—	（1月3周后）美星学园	美星学园	美星学园(CG)	サンフランシスコ	美星学园	サンフランシスコ	アイランド3(CG)	—	—	美星学园
クラン	涩谷エリア	サンフランシスコ	アイランド3	（卒业式后）美星学园(CG)	サンフランシスコ	美星学园	アイランド3	アイランド3(CG)	—	—	—
カグラ	美星学园	サンフランシスコ	涩谷エリア	美星学园	涩谷エリア	グリフィスパーク	グリフィスパーク	サンフランシスコ	—	—	—
ゲイリー	美星学园	美星学园	美星学园	北京エリア	北京エリア	アイランド3	北京エリア	北京エリア	—	—	—
ルイス	グリフィスパーク	涩谷エリア	アイランド3	美星学园	サンフランシスコ	北京エリア	美星学园	グリフィスパーク	—	—	—
シラカワ	涩谷エリア	美星学园	美星学园	北京エリア	アイランド3	美星学园	サンフランシスコ(CG)	北京エリア	—	—	—
ヒルダ	美星学园	北京エリア	美星学园	美星学园	サンフランシスコ	サンフランシスコ	アイランド3(CG)	グリフィスパーク	—	—	—
ホシムラ	美星学园	アイランド3	美星学园	北京エリア(CG)	アイランド3	アイランド3	涩谷エリア	グリフィスパーク	—	—	—
ヤマシロ	美星学园	美星学园	美星学园	サンフランシスコ(CG)	美星学园	サンフランシスコ	サンフランシスコ	美星学园	—	—	—
アキミズ	美星学园	北京エリア(CG)	サンフランシスコ	美星学园	サンフランシスコ	アイランド3	美星学园	北京エリア	—	—	—
クレア	涩谷エリア	美星学园	アイランド3(CG)	美星学园	サンフランシスコ	涩谷エリア	サンフランシスコ	サンフランシスコ	—	—	—
ピノン	アイランド3	北京エリア	美星学园	涩谷エリア	北京エリア(CG)	サンフランシスコ	アイランド3	北京エリア	—	—	—

*1：若选择S.M.S规则，即使触发ミシェル的所有事件，通关后也不会出现ミシェル的特别结局。
*2：シェリル为规则“おまけルール”的顺序，其余规则会因该角色出现过晚而无法触发其所有事件。

提升能力值



▲得到的经验在学院模式开始到结束后都可以自由分配。

驾驶员的能力值共有8项，在学园模式中获得"心、技、体"经验后，就可以利用这些经验提升相应的能力。这8项能力在驾驶员执行任务时起到重要的影响，而在学园模式中，要培育出全数值99的角色几乎是不可能的事情（至少目前未发现），因此要根据各项数值对任务影响的比重进行有重点的培育。而这8项数值中，由于有3项数值都涉及技经验的消耗，所以在培育时推荐提升技经验，以下是各项数值影响能力和推荐参考。

能力效果与推荐

体力

消耗点数	1（体）
推荐度	★★★☆

在后期的高难度任务，受伤是难免的事情，适当提高体力可以使自己在任务中具备更高的生存能力。

射击

消耗点数	1（技）
推荐度	★★★★★

射击影响到所有射击武器的命中率和伤害。由于在战斗过程中大多数都以射击为主要攻击手段，因此将其提升至99可以说是毫无疑问的事情。

格斗

消耗点数	1（技）
推荐度	★★★

影响格斗攻击的命中率、伤害以及格斗连击次数，由于战斗中格斗的使用频率远低于射击，而且和射击一样要消耗技的经验来提升，所以除非玩家有意配搭格斗技能（如格斗の遗传子）来培育格斗型角色，否则一般将其放在射击后面。

防御

消耗点数	1（技）
推荐度	★★★

其数值越高受到攻击时越不容易出现硬直，防御时伤害减少，由于要消耗技经验，因此和格斗一样放在射击升满之后再进行提升，至于培育时偏重格斗还是防御，就要视乎玩家的战斗喜好了。

速度

消耗点数	1（体）
推荐度	★★★★

数值越大，喷射时间越长，速度越快，有条件的话可以将其升满，与体力一样消耗体经验，至于哪一个优先还是要看玩家的喜好。

集中

消耗点数	1（心）
推荐度	★★★★

影响到角色的索敌人范围，对射击尤为重要，配合技能千里眼可以让玩家制胜于敌人在千里之外。与觉醒一样消耗心经验，如果点数充足，不妨两者都升满，若不足的情况下，更注重通常射击的玩家可以偏向培育集中。

SP

消耗点数	1（心）
推荐度	★★★★

影响到SP槽的上升速度，若是以SP攻击为主要攻击手段的玩家，建议将此项数值升满。

觉醒

消耗点数	7（心、技、体）
推荐度	★★★★★

提升角色的SP槽数量，最多提升至6格，由于指令技能和SP攻击都要消耗SP槽，和射击一样，将其升满是绝无争议的。

习得自动技能一览

技能名称	心	技	体	效果
ローリングプラス	2	4	3	战斗机形态时回旋速度上升，可以连续进行4次回旋
千里眼	5	7	3	锁定范围变为2倍，多目标锁定速度变为1.5倍
救护班	4	2	3	救助队友时，队友回复50%的HP
ミサイル处理班	3	4	2	反导弹攻击的使用次数变为1.5倍
特殊工作部队	2	3	4	对战舰和基地的伤害变为2倍
コンボマスター	2	3	4	更容易累计连击次数
应援	5	3	7	自机HP30%以下时，HP回复至50%，只发动一次
觉醒	7	3	5	自机HP 0%时，HP回复且一定时间进入无敌状态，只发动一次
サーカス飞行	3	4	2	无法飞行的机体也能够飞行
トライアングラー	4	3	2	任务完成时，友好度增幅提高
反击の狼烟	7	3	5	自己HP30%以下时，SP槽回复6格，只发动一次
ブーストマニア	3	7	5	喷射槽消费量降为原来的75%
スナイパー	5	7	3	攻击无视各种力场效果
急速回复	5	3	7	连续任务时，各场景开始时HP回复100%
デストロイヤー	4	3	2	自机为デストロイド（Destroid）时机体性能上升
改造一筋	5	5	5	获得娘娘点数变为0，但机体改造点数变为2倍
嫌われ者	2	4	3	任务完成时，选择僚机和通信员友好度降低
耳栓	3	4	2	歌曲的各种效果减半
中华饭店常连客	5	5	5	获得的机体改造点数变为娘娘点数
气力充实	7	3	5	以蓄满3格SP槽的状态开始任务
スタートダッシュ	2	4	3	HP100%时，攻击、防御、速度变为1.2倍
スタンドプレー	3	7	5	单独出击时，攻击、防御变为1.5倍
セービング	7	5	3	SP槽消耗量−1
エースキラー	3	3	3	对敌方ACE单位（以"☆"为标注）攻击力变为1.5倍
ターニングプラス	2	4	3	旋回力变为1.2倍。
死地に活路	4	2	3	自己机体HP30%以下时，SP槽的回复速度变为1.5倍
必杀の一击	3	2	4	格斗攻击的第一击攻击力变为3倍
防御の极み	2	3	4	防御时不会受到伤害
音速の极み	5	7	3	喷射时加速度变为1.5倍
最后の意地	7	3	5	自机HP30%以下时，攻击、防御、速度变为1.2倍
パインケーキ*1	0	0	0	自机HP0%时，HP回复且一定时间内处于无敌状态
リズム感*2	0	0	0	歌曲武装使用时效果变为1.2倍

习得指令技能一览

技能名称	心	技	体	效果
リロード	2	4	3	所有武器的弹药数目全回复
铁壁	2	3	4	防御力变为2倍，受到攻击不会出现硬直
フライトカーニバル	3	4	2	战斗机形态附加颜色烟雾 ○为开关，□为改变颜色。
ショックガード	2	3	4	防御敌方的格斗攻击时必定出现格斗攻击弹档，使敌方出现较长硬直
リフレクション	3	7	5	发射光束系的射击攻击，实弹攻击无效化
紧急回避	7	5	3	一定时间内处于无敌状态
无限ブースト	5	7	3	喷射时不消耗喷射槽
ミサイル见切り	7	5	3	敌方导弹速度变慢
格斗の遗传子	3	7	5	不能进行防御动作，此时格斗攻击力变为3倍
激励	5	5	5	全武装进行弹药补充，攻击间隔缩短，短时间内处于无敌状态
エース	4	3	2	攻击力、速度、喷射量变为1.5倍
爆击王	3	2	4	全武装的弹药数变为1.5倍。
幻の秘药	9	9	9	回复自机以及自机周围友军机体的HP，被击坠的情况下则复活
スピリチアバリア	7	3	5	当シビル出现在自机面前，一定时间内展开力场
应急处置	9	9	9	HP回复50%
アクティブステルス	5	7	3	将敌方攻击无效化，但同时自机也无法进行攻击
舍て身	7	3	5	SP全回复，但HP减半
ジャミング	5	7	3	一定时间内进入导弹回避状态，导弹无法命中自机
远隔救助	7	3	5	无视距离对僚机展开救援
集中力	4	2	3	一定时间内驾驶员能力变为最大（99），效果结束后HP减半
マックス・ワールドセカンド*3	0	0	0	一定时间内自己以外所有机体无法行动
援护射击*4	0	0	0	可以获得MACROSS加农炮的射击援护

*1：通过完成新统合军ルール后奖励习得。
*2：通过完成おまけルール后奖励习得。
*3：通过完成S.M.Sルール后奖励习得。
*4：通过完成民间ルール后奖励习得。

固有事件要点一览

随着《超时空要塞F》故事的进展，游戏中会出现大量固有剧情，其中一些会影响到角色的培养效率和今后的分支规则。

学园模式日程表

1学年							
9月1周	入学式	2周		3周		4周	
10月1周		2周		3周	体育祭	4周	
11月1周	实技测试	2周		3周		4周	
12月1周		2周		3周		4周	クリスマス
1月1周		2周	调查问卷	3周	おまけルール：シェリル提前转校	4周	
2月1周	实技测试	2周	バレンタイン	3周		4周	
3月1周		2周	ホワイトデー	3周		4周	
4月1周	实技测试	2周		3周		4周	
5月1周		2周		3周	文化祭	4周	
6月1周	实技测试	2周		3周	卒业式	4周	
7月1周	进入夏休み	2周		3周		4周	
8月1周		2周		3周		4周	夏休み结束

2学年							
9月1周		2周	进路提出1	3周		4周	
10月1周		2周		3周	体育祭	4周	
11月1周	实技测试	2周		3周		4周	
12月1周		2周		3周		4周	クリスマス
1月1周		2周		3周		4周	
2月1周	实技测试	2周	バレンタイン	3周		4周	进路提出2
3月1周	シェリルライブ	2周	ホワイトデー	3周	SMSルール：进入宿舍	4周	
					新统合军ルール：进入宿舍		
4月1周	实技测试	2周		3周	SMSルール：入队测试	4周	
					新统合军ルール：入队测试		
5月1周	SMSルール：营救Galaxy舰	2周	SMSルール：ランカ与シェリル转校	3周	文化祭	4周	
	新统合军ルール：营救Galaxy舰		新统合军ルール：ランカ&シェリル转校				
			民间ルール：ランカ&シェリル转校				
6月1周	实技测试	2周		3周	卒业式	4周	
7月1周	进入夏休み	2周		3周		4周	
	SMSルール：バジュラ巢穴调查						
	新统合军ルール：バジュラ巢穴调查						
8月1周	SMSルール：バジュラ袭击	2周	SMSルール：ランカアタック	3周	SMSルール：超长距离跳跃	4周	夏休み终了
	新统合军ルール：バジュラ袭击				新统合军ルール：超长距离跳跃		SMSルール：ミシェル被击坠
	民间ルール：バジュラ袭击				民间ルール：超长距离跳跃		新统合军ルール：ミシェル没有被击坠
					おまけルール：协助シェリル拍摄1		民间ルール：ミシェル没有被击坠
							おまけルール：协助シェリル拍摄2

3学年	
9月1周	SMSルール：最终战
	新统合军ルール：最终战
	民间ルール：到达新星球
	おまけルール：到达新星球

1学年11月第1周：

实技测试——飞行测试1

只要在限定时间内穿过所有紫色的检测点即可完成。途中有几个升降的加分点，如果不习惯用飞行模式升降，可以变回步行模式，慢慢穿过所有绿色的加分点，毕竟时间还是十分充裕的，若穿过所有加分点（50点）后可以完美完成，结束后HP+10。

1学年2月第1周：

实技测试——飞行测试2

要求和飞行测试1相同，推荐穿过所有加分点。中间有一个较急的弯道，一时不习惯可以先变为步行模式缓减速度，由于场景十分广阔，飞行时很好调整。完美完成后MP+10。

1学年1月第2周：

调查问卷

若已经开放规则“おまけルール”，这一天玩家将会被询问是否参加シェリル的活动，若选择“应募する”，则会转入おまけルール，ランカ和シェリル将会在第二天提早转入美星学园；若选择“应募しない”，今后将由玩家选择以规则“S.M.Sルール”或“新统合军ルール”展开。

1学年4月第1周：

实技测试——飞行测试3

这次飞行测试地点换到海上的山谷间，虽然路变窄了，但由于没有急弯，因此难度依然很低，使用飞行模式一气呵成穿过所有检查点，最后停在中点处即可。完美完成后HP+10。

1学年6月第1周：

实技测试——射击测试

固定靶都没有难度，而最后的3个遥控飞机推荐用步行模式向前飞行以后贴近其背后，这时投掷染色球会较易命中。完美完成后MP+10。

2学年9月第2周：

进路提出1

开放民间ルール后，当天ゲイリー会询问玩家希望成为军人还是普通人，若选择军人，就会继续过去的S.M.S或新统合军ルール，若选择民间人，则进入民间ルール。

2学年10月第3周：

体育祭

学校举办体育祭，玩家参加的项目若胜出则会有相应的体、技、力提升，这里分别有100m走、钢引き、玉入れ三种，只要将对应的角色能力提升至41或以上就能保证比赛的胜利，以下是各项目的对应能力。

选项	要求能力	提升经验
100m走	体力&速度	心
钢引き	格斗&防御	体
玉入れ	集中&射击	技

2学年11月第1周：

实技测试——格斗训练

在指定时间内将所有靶击倒即可完美完成，注意期间会有棒球机不断向玩家发射棒球，被击中后会出现硬直，可以站在与靶子和棒球机同一直线上，让靶子帮自己抵挡棒球避免干扰，完美完成后HP+10。

2学年2月第1周：

实技测试——搬运训练

锁定门的开关并靠近后门就会自动打开，之后锁定并靠近箱子就可以将其捡起来，然后送回起点附近按□放下即可，把三个箱子放回起点就能完美完成，时间十分充裕。完美完成后MP+10。

2学年2月第4周：

进路提出2

开启新统合军ルール后，玩家可以在这里选择进入新统合军还是S.M.S.两种在剧情与相关人物事件上会略有所变化。若玩家之前已经选择おまけルール，这里不管选哪个，最后都不会影响故事的发展。

2学年4月第1周：

实技测试——宇宙飞行训练

这部分基本要靠飞行形态进行，由于没有地面的依靠，上升与下降幅度不要过大，否则会因无法正常调整导致错过加分点和检查点，虽然时间充裕，但因为加分点是无法锁定的，错失后在宇宙空间会很难拿回。通过所有检查点后前往终点即可完成，完美完成后HP+10。

2学年4月第3周(非おまけルール)：

S.M.S/新统合军入队考试

之前选择加入S.M.S的玩家会在这里与クラン小队展开模拟战，新统合军的话对手则为クレア，不论胜负都会正式入队。

2学年5月第1周(非おまけルール)：

营救Galaxy

多利用多目标导弹一次清理多只杂兵，可以先用战斗机形态一边锁定敌机一边拉开位置，之后变成机器人形态调整机体方向，正对后一次将导弹全部射出。清除杂兵后会出现大型战舰，不过打法并没有任何差别。

2学年5月第2周(非おまけルール)：

ランカ与シエリル入学

此后玩家就可以与シエリル触发事件。

2学年6月第1周：

实技测试——综合测试

将飞行、射击、格斗、搬运四项全部综合在一起的测试，虽然只要把箱子搬到终点就会直接过关，但这样并不能获得奖励。推荐先通过右边的所有飞行检查点，然后完成格斗部分，最后再从起点拿起箱子搬到终点，这时可以用SP移动（L+×键）来加快速度。完美完成后MP+10。

2学年7月第1周(非おまけルール)：

バジュラ巢穴调查歼灭作战

一路前进并消灭附着在墙壁和地面上的バジュラ卵，其中有两处巢穴点会出现成年体的バジュラ，应优先将其消灭，注意最后一只バジュラ会使用大范围的激光，这时应适当回避。最后将全部的バジュラ卵清除后完成任务。

2学年8月第1周(非おまけルール)：

船团防卫战

第一台巨型战舰只需集中攻击中心内部的发射口即可破坏，之后敌方会增援巨型要塞，S.M.S规则需要破坏ACE标示部位，而统合军则需要将核心以外的部分全部破坏，之后ブレラ就会作为事件角色出现。其后玩家将无法进行“气氛转换”。

2学年8月第2周(非おまけルール)：

ランカ保卫战

本次任务是保护我方单位的カナニア&ランカ免受击坠，首先将第一批杂兵和ACE敌机击坠，之后就会触发ランカ唱歌的事件，ブレラ的VF-27也会前来增援，最后将剩余的杂兵清除即可。

2学年8月第3周(非おまけルール)：

超长距离空间跳跃掩护战

保护战舰避免其在准备空间跳跃时遭到击坠，和之前的任务区别不大，清理一批バジュラ后等待超长距离炮空间跳跃即可完成任务。

2学年8月第4周(非おまけルール)：

都市バジュラ迎击战

城市布满各种小型的バジュラ，由于地形布满高楼，高速度的战机形态会相当不便，推荐用人形或半人形形态配合机枪逐一歼灭，S.M.S路线会触发原作中ミシェル被击坠事件，而新统合军则不会出现。最后将所有敌兵清除即可。

2学年8月第4周(おまけルール)：

协助シェリル拍摄1

该规则下的固有事件，玩家可以选择与アルト或者ミシェル进行战斗，限定时间内将对方机体机坠即可完成战斗，アルト和ミシェル的机体都十分灵活，推荐用半人形模式以机枪为主进行攻击。

2学年8月第4周(おまけルール)：

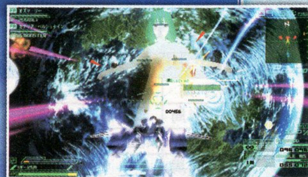
协助シェリル拍摄2

同样是“おまけルール”下的固有事件，这里可以选择与アルト或者ミシェル进行组队为シェリル拍摄展开模拟战，注意全灭对手成功和失败，会使得通关后获得的奖励技能有所同。

3学年9月第1周：

最终战

S.M.S规则下，玩家在清理完周围的杂兵后要将巨大ランカ中间的ACE标示破坏，而统合军则需要将旁边的巨型战舰各部分全部破坏。之后巨大ランカ就会显出其真面目——Macross Galaxy，游戏也会第二轮战斗。这时将先后增援的GHOST V-9和VF-27全部击坠，然后就可以攻击Macross Galaxy了，尽量靠近却不要中距离正面交火，否则会被加农炮和大量导弹打成蜜蜂窝，绕道其侧面或背后集中攻击即可将其击坠，之后就可以观看结局了。





培育最强驾驶员

学园模式最重要的作用，就是让玩家培育出适合自己的驾驶员在战役模式中驰骋宇宙。除了上面提供的资料外，如何获得更多的经验分配是游戏中的一大难题，因此游戏中的一些细节我们要十分重视。这里笔者向大家提供几个要点，意在抛砖引玉，因此今后获得的点数还是需要大家根据自身需要来分配。

1.选择提升好感度的角色

通过气氛转换提高角色的好感度，可以增强附加效果的等级，但毕竟每一次气氛转换都会消耗一周的时间，如果把所有角色的好感度都升满，全部93周的行动时间就耗掉一大截了，因此我们要根据提升效果搭配，有选择地挑选培养好感度的角色。考虑到驾驶员的综合能力培养，以下这七名角色是重点的好感度培育对象。

提升心	提升技	提升体	随机提升
ルカ	ヒルダ	アルト	クラン
ピノン	ゲイリー	ホシムラ	

2.培养好感度

选好提升好感度的角色后，就可以一边授业一边进行气氛转换了。正如之前所说，要达到LV3的附加效果，其角色的好感度只要达到4颗大心即可，按照之前的角色事件顺序表一次培养好感度的话，从1学年6月起就可以将这些角色全部升到LV3，之后就可以全力进行授业培育了，而期间的空档期可以通过配搭角色来适当提升能力，尽管之前没有LV3，但期间获得经验也是十分重要的。

3.规则的选择

通关后游戏都会为玩家所培育的驾驶员附送一个技能，若期间获得经验较高（综合值600以上），就可以获得平常无法学习的技能（见技能表）。

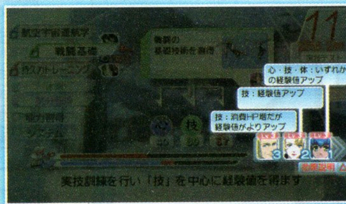
至于选择哪种规则比较好，这里就要因人而异了。S.M.Sルール随机出现询问和成员出游时间，其中出游时间虽然会消耗大量HP，但所得经验十分丰富；民间人规则由于可以跳过所有战斗，因此培育所花费的时间会比较少，此外还有机会在结局后获得指令技能“援护射击”，也是比较推荐的规则之一。另外除非为驾驶音乐武装机体的角色学习技能“リズム感”，否则笔者不推荐通过“おまけルール”培育角色，因为这会因シェリル提早转入美星学园，使得其他角色出现机会降低。



4.善用同类经验角色的叠加效果

授业时并不是只选择一个项目就能大幅提升其经验，应有意将提升相同经验的角色出现在右下的附加效果角色栏中，例如提升心时右下应为ルカ+ピノン，技则为ヒルダ+ゲイリ，体则为アルト+ホシムラ，这样搭配再选择相关的授业，可评价也可以获得10点经验，良为15，优更可以获得20！而只有一个提升效果角色的情况下，即使获得优评价也只有6～7的经验，可见叠加效果的重要性。

クラン是心技体随机一种提升经验，只要配搭之前选择的任意一位成员，之后的一周都有机会以1/3的几率出现叠加效果，若出现ルカ+アルト+クラン这样的情况时，玩家就有2/3的几率出现叠加效果，正因为クラン的随机性，无论选择哪一个课程都是稳赚没赔的，因此没遇上提升相同效果的LV3角色时，クラン就显得相当重要了。至于ルカ+ピノン+クラン的三重叠加就比较看运气了，不过一旦遇上就不要错过，要是3人效果叠加的话，优评价时一次就可以获得50～60点的经验。



5.回避嫉妒事件

受众人爱戴自然是好事，但若好友之间为了你而争风吃醋，这时自己就得遭殃了。当有两名以上的角色好感度较高时（4颗大心），游戏中的好感列表就会出现三角恋一样状态，这些角色在游戏中会出现随机事件，出现时授业三个选项都会变成那名角色，触发事件后会导致玩家的MP急剧下降，要回避这情况，最好的办法还是不记录退出游戏，然后重新进入。另外嫉妒时间的出现事件是在二学年的后半期，而此前也会有授业项目全为同一角色的情况，但这些只是一些角色的特殊事件，因此要区分开来。



6.抓住提升经验的事件

游戏中有不少事件可以提升驾驶员的经验值或者回复体力，例如体育祭、S.M.Sルール的随机问题和出游事件等。另外随着与角色好感度的上升，也会触发各种各样的特殊事件，只要玩家回答正确，就会出现经验值增加、体力回复等各种好处，当然如果答错就可能会事倍功半，甚至出现友好度下降等情况，另外大多角色的特殊事件都建立在好感度之上，因此如果好感度不够高，这些事件可能不会出现。虽然看起来与叠加效果相比简直小巫见大巫，但正所谓积小成多，到最后发现某些数值上不了99，往往可能是忽略了这些地方。

部分角色与特殊事件一览

早乙女アルト

概要	选项	效果	条件/备注
折飞机比赛	デザイン重视	技上升	—
	シンプルさ追求	心上升	
	早乙女君のを见样见真似	体上升	

ミシェル

概要	选项	效果	条件/备注
ミシェル的问题	メガネについて	心技上升	通过授业与ミシェル触发事件15次以上出现
	クランとの关系について	技体上升	
	アルトについて	心体上升	

ルカ

概要	选项	效果	条件/备注
ルカ的问题	试验范围	心技上升	—
	EXギアについて	心技上升	
	半ズボンについて	心体上升	



ランカ

概要	选项	效果	条件/备注
ナナセ的胡萝卜料理	黄色いスープ	体上升	通过授业与ミシェル触发事件5次以上；ランカ与ナナセ的好感度在2颗大心以上
	黄色いステーキ	技上升	
	全部食べてしまう	心技体上升；HP/MP回复/ランカ的好感度降低5颗小心；ナナセ的好感度降低1颗大心	
观察蚂蚁	一绪に见る	心技体上升；好感度上升一颗大心	通过授业与ミシェル触发事件5次以上
	见ないで归る	HP/MP回复；好感度下降5颗小心	

シェリル

概要	选项	效果	条件/备注
期待演唱会的歌曲	ダイアモンドクレバス	心技上升	进行休息选项时出现
	ユニバーサル・バニー	心体上升	
	星间飞行	心上升	

ヒルダ

概要	选项	效果	条件/备注
下次的授业内容	野球	体上升	—
	サッカー	技上升	

ホシムラ

概要	选项	效果	条件/备注
大食比赛	ショウロンポウ→えび饺子→杏仁豆腐→胜利	体上升；HP回复	胜利获得的经验较多
	まぐろ馒→まぐろ馒→杏仁豆腐→平手	体上升；HP回复	
	あん馒→まぐろ馒→杏仁豆腐→胜利	体上升；HP回复	

其他

概要	选项	效果	条件/备注
被谁跟踪	气のせい	HP回复	选择ランカ授业行动出现
	相手を突き止める	心技体上升	
被ブレラ跟踪	追いかける	心技体上升；HP减少	—
	止めておく	—	
オズマ为ランカ挑礼物	暇ですよ	心技体上升	选择ランカ授业行动出现
	用事を思い出しました！！	—	
是否习惯S.M.S	惯れました	心技体上升；HP/MP回复	S.M.Sルール触发，随后随机触发S.M.S出游时间，HP大幅减少，心技体经验上升
	なかなか驯染めません	—	

考虑到《MHP3》已经发售了一定时间，所以这次的典藏攻略主要以各种研究资料为主，主要内容包括了地图采集、任务报酬、怪物肉质与剥取几率、武器升级表、工会卡片收集和推荐配装，希望对还没完美的猎人有所帮助。

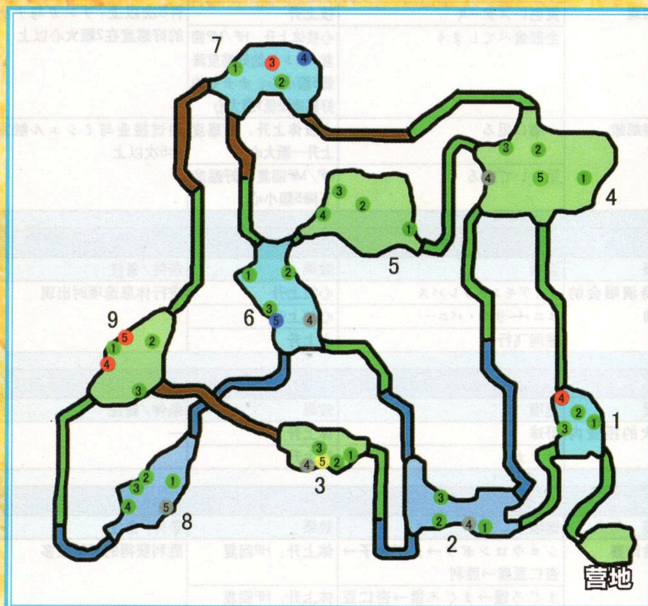
文 乌冬

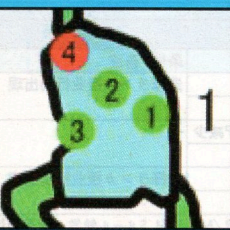
ACT	怪物猎人 携带版 3rd モンスターハンターポータブル 3rd			
	Capcom	2010年12月1日	日版	1～4人
	5800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd
モンスターハンターポータブル

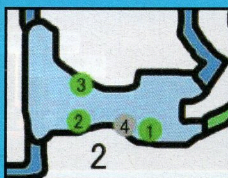
地图采集

溪流

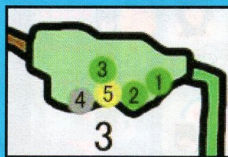




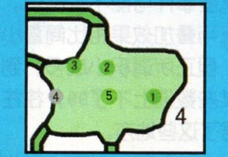
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	空心果	40%	空心果	40%
	空心果	20%	空心果	20%
	针果	25%	针果	25%
	针果	15%	针果	15%
2	石子	15%	石子	15%
	石子	10%	石子	10%
	砥石	75%	砥石	75%
3	药草	100%	药草	100%
4	苦虫	45%	苦虫	40%
	不死虫	15%	不死虫	15%
	光虫	30%	光虫	30%
	皇家甲虫	10%	皇家甲虫	9%
	—	—	神甲虫	6%



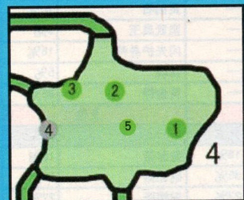
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	棒状の骨	60%	棒状の骨	60%
	谜之骨	40%	谜之骨	40%
2	怪物的粪	60%	怪物的粪	30%
	怪物的粪	30%	怪物的粪	60%
	抵消果实	10%	抵消果实	10%
3	特产蘑菇	25%	特产蘑菇	16%
	大松茸	2%	严选蘑菇	9%
	蓝蘑菇	73%	大松茸	2%
	—	—	蓝蘑菇	73%
4	石子	15%	石子	5%
	砥石	28%	砥石	23%
	铁矿石	45%	铁矿石	32%
	花香石的碎片	12%	燕雀石	20%
	—	—	灵鹤石	8%
	—	—	花香石的碎片	8%
	—	—	花香石块	4%



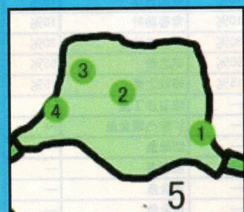
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	蜘蛛巢	75%	蜘蛛巢	75%
	虫的死骸	8%	虫的死骸	8%
	苍蝇鱼饵	17%	苍蝇鱼饵	17%
2	特产竹笋	90%	特产竹笋	90%
	常春藤叶	10%	常春藤叶	10%
3	特产竹笋	90%	特产竹笋	90%
	常春藤叶	10%	常春藤叶	10%
4	砥石	20%	砥石	15%
	铁矿石	40%	铁矿石	13%
	大地结晶	20%	燕雀石	30%
	燕雀石	10%	辉龙石	15%
	花香石的碎片	10%	灵鹤石	12%
	—	—	花香石的碎片	10%
	—	—	花香石块	5%
5	猫人族集落	被黑猫偷走的东西		
秘境	—	—	砥石	10%
	—	—	辉龙石	23%
	—	—	灵鹤石	20%
	—	—	上武具玉	10%
	—	—	闪光护身符	10%
	—	—	锈块	5%
	—	—	花香石的碎片	10%
	—	—	花香石块	12%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	针果	25%	针果	25%
	针果	15%	针果	15%
	染色果	60%	染色果	60%
2	药草	30%	药草	30%
	常春藤叶	30%	常春藤叶	30%
	粘着草	40%	粘着草	40%



3	结云之木	90%	结云之木	30%
	虫的死骸	10%	结云之坚木	60%
	—	—	虫的死骸	10%
4	石子	5%	石子	5%
	砥石	15%	铁矿石	30%
	铁矿石	45%	大地结晶	22%
	大地结晶	25%	辉龙石	20%
	花香石的碎片	10%	谜之护身符	8%
	—	—	闪光护身符	5%
	—	—	花香石的碎片	7%
	—	—	花香石块	3%
5（房屋破坏后）	染色球	70%	染色球	70%
	携带食料	20%	携带食料	20%
	投掷匕首	10%	投掷匕首	10%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	30%	药草	30%
	解毒草	30%	解毒草	30%
	睡眠草	40%	睡眠草	40%
2	蜂蜜	70%	蜂蜜	70%
	土蜂的幼虫	0%	土蜂的幼虫	0%
	蜂皇浆	30%	蜂皇浆	30%
3	结云之木	90%	结云之木	30%
	虫的死骸	10%	结云之坚木	60%
	—	—	虫的死骸	10%
4	特产蘑菇	25%	特产蘑菇	15%
	大松茸	4%	严选蘑菇	10%
	蓝蘑菇	71%	大松茸	4%
	—	—	蓝蘑菇	66%
	—	—	曼陀罗	5%



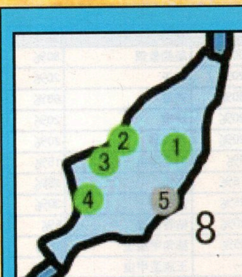
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	空心果	25%	空心果	25%
	空心果	15%	空心果	15%
	抵消果实	20%	抵消果实	20%
	贯通果	40%	贯通果	40%
2	粘着草	10%	粘着草	10%
	木天蓼	40%	木天蓼	40%
	霜草	50%	霜草	50%
3	蚯蚓鱼饵	80%	蚯蚓鱼饵	80%
	石子	20%	石子	20%
4	砥石	18%	砥石	15%
	铁矿石	30%	大地结晶	15%
	大地结晶	20%	燕雀石	12%
	燕雀石	12%	辉龙石	20%
	花香石的碎片	20%	灵鹤石	10%
	—	—	谜之护身符	8%
	—	—	花香石的碎片	12%
	—	—	花香石块	8%
5	鱼刺身	—	鱼刺身	—
	针金枪鱼	—	针金枪鱼	—
	爆裂沙丁鱼	—	爆裂沙丁鱼	—
	小金鱼	—	黄金鱼	—
	黄金鱼	—	白金鱼	—



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	爆裂核桃	15%	爆裂核桃	15%
	抵消果实	35%	抵消果实	35%
	贯通果	50%	贯通果	50%
2	特产蘑菇	15%	特产蘑菇	15%
	大松茸	5%	严选蘑菇	5%
	硝化菇	30%	大松茸	5%
	毒伞菇	15%	硝化菇	28%
	疲劳伞菇	35%	毒伞菇	15%
	—	—	疲劳伞菇	32%
3	苍蝇鱼饵	15%	苍蝇鱼饵	10%
	苦虫	10%	苦虫	10%
	光虫	15%	光虫	15%
	雷光虫	25%	雷光虫	25%
	粘着白蚁	25%	粘着白蚁	20%
	皇家甲虫	10%	王族圣甲虫	10%
	—	—	皇家甲虫	6%
	—	—	神甲虫	4%
4	切味鱼	—	切味鱼	—
	针金枪鱼	—	针金枪鱼	—
	爆裂沙丁鱼	—	爆裂沙丁鱼	—
	小金鱼	—	小金鱼	—
	—	—	古代鱼	—



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	石子	15%	石子	15%
	石子	10%	石子	10%
	砥石	75%	砥石	75%
2	谜之骨	45%	谜之骨	45%
	谜之头骨	15%	谜之头骨	15%
	棒状の骨	35%	棒状の骨	35%
	龙骨【小】	5%	龙骨【小】	5%
3	龙卵	35%	龙卵	35%
	谜之骨	50%	谜之骨	50%
	棒状の骨	15%	棒状の骨	15%

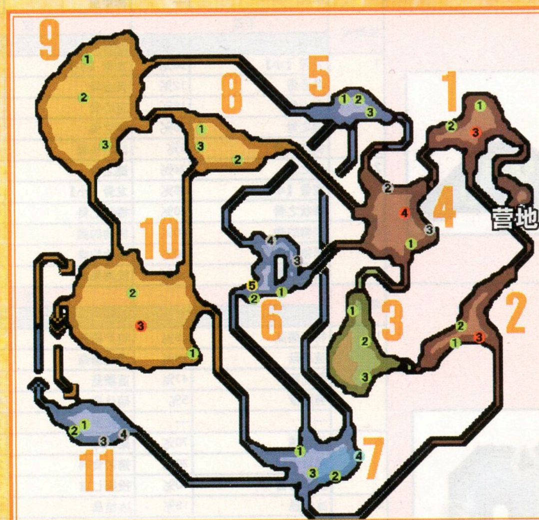


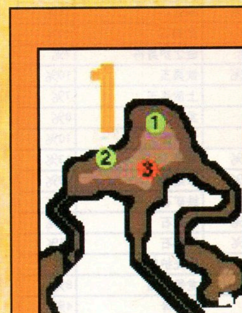
4	怪物的粪	50%	怪物的粪	25%
	怪物的粪	25%	怪物的粪	50%
	龙的粪	15%	龙的粪	15%
	龙骨【小】	10%	龙骨【小】	10%
5	石子	10%	石子	7%
	铁矿石	40%	铁矿石	20%
	大地结晶	23%	大地结晶	13%
	燕雀石	15%	燕雀石	20%
	花香石的碎片	12%	灵鹤石	15%
	—	—	上武具玉	5%
	—	—	闪光护身符	5%
	—	—	锈块	3%
	—	—	花香石的碎片	8%
	—	—	花香石块	4%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	蜂蜜	70%	蜂蜜	70%
	土蜂的幼虫	0%	土蜂的幼虫	0%
	蜂皇浆	30%	蜂皇浆	30%
2	结云之木	90%	结云之木	30%
	虫的死骸	10%	结云之坚木	60%
	—	—	虫的死骸	10%
3	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	大松茸	6%	严选蘑菇	7%
	硝化菇	27%	大松茸	6%
	毒伞菇	17%	硝化菇	24%
	疲劳伞菇	30%	毒伞菇	15%
	—	—	疲劳伞菇	25%
	—	—	曼陀罗	10%
4	虫的死骸	10%	不死虫	10%
	不死虫	15%	光虫	35%
	光虫	35%	雷光虫	30%
	雷光虫	30%	王族圣甲虫	15%
	皇家甲虫	10%	皇家甲虫	6%
	—	—	神甲虫	4%
5	苍蝇鱼饵	15%	苍蝇鱼饵	15%
	苦虫	30%	苦虫	30%
	不死虫	5%	不死虫	8%
	粘着白蚁	30%	粘着白蚁	18%
	皇家甲虫	20%	王族圣甲虫	12%
	—	—	皇家甲虫	10%
	—	—	神甲虫	7%

砂原





采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	染色果	15%	染色果	15%
	扩散果	20%	扩散果	20%
	火药草	30%	火药草	30%
	常春藤叶	20%	常春藤叶	20%
	抵消果实	15%	抵消果实	15%
2	石子	30%	石子	30%
	石子	10%	石子	10%
	砥石	60%	砥石	60%
3	虫的死骸	5%	苦虫	35%
	苦虫	40%	不死虫	25%
	不死虫	25%	雷光虫	20%
	雷光虫	20%	王族圣甲虫	10%
	皇家甲虫	10%	皇家甲虫	6%
	—	—	神甲虫	4%

2

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	蚯蚓鱼饵	80%	蚯蚓鱼饵	80%
	石子	20%	石子	20%
2	药草	60%	药草	60%
	辣椒	20%	辣椒	20%
	木天蓼	20%	木天蓼	20%
3	虫的死骸	5%	渔用芋虫	15%
	渔用芋虫	15%	苦虫	25%
	苦虫	25%	雷光虫	30%
	雷光虫	30%	粘着白蚁	5%
	粘着白蚁	25%	独角甲虫王	15%
	—	—	王族圣甲虫	10%

3

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	45%	药草	45%
	辣椒	20%	辣椒	20%
	霜草	35%	霜草	35%
2	染色果	30%	染色果	30%
	扩散果	30%	扩散果	30%
	贯通果	40%	贯通果	40%
3	火药草	45%	火药草	45%
	睡眠草	30%	睡眠草	30%
	贯通果	25%	贯通果	25%

4

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	60%	药草	60%
	辣椒	20%	辣椒	20%
	木天蓼	20%	木天蓼	20%
2	砥石	25%	砥石	25%
	铁矿石	25%	铁矿石	20%
	大地结晶	18%	燕雀石	16%
	燕雀石	12%	灵鹤石	12%
	龙骨结晶	20%	谜之护身符	7%
	—	—	龙骨结晶	15%
	—	—	黄金骨	5%
3	石子	15%	石子	5%
	砥石	40%	砥石	30%
	大地结晶	27%	大地结晶	20%
	燕雀石	18%	燕雀石	20%
	—	—	灵鹤石	15%
	—	—	谜之护身符	5%
	—	—	黄金骨	5%
4	苍蝇鱼饵	20%	苍蝇鱼饵	20%
	苦虫	20%	苦虫	20%
	不死虫	15%	不死虫	15%
	粘着白蚁	30%	独角甲虫王	20%
	皇家甲虫	15%	王族圣甲虫	10%
	—	—	皇家甲虫	10%
	—	—	神甲虫	5%

5

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	龙骨【小】	30%	龙骨【小】	30%
	黄金骨	12%	黄金骨	15%
	空心骨	18%	空心骨	15%
	谜之骨	35%	谜之骨	32%
	谜之头骨	5%	谜之头骨	8%
2	谜之骨	24%	谜之骨	24%
	龙骨【小】	36%	龙骨【小】	36%
	棒状之骨	40%	棒状之骨	40%
3	怪物的粪	60%	怪物的粪	30%
	怪物的粪	30%	怪物的粪	60%
	抵消果实	10%	抵消果实	10%

6

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	蓝蘑菇	28%	严选蘑菇	7%
	硝化菇	47%	蓝蘑菇	25%
	曼陀罗	5%	硝化菇	45%
	—	—	曼陀罗	10%
2	染色球	70%	染色球	70%
	携带食料	20%	携带食料	20%
	投掷匕首	10%	投掷匕首	10%
3	冰结晶	18%	冰结晶	13%
	铁矿石	32%	铁矿石	20%
	大地结晶	25%	燕雀石	15%
	燕雀石	8%	灵鹤石	10%
	武具玉	5%	谜之护身符	7%
	龙骨结晶	12%	武具玉	10%
	—	—	上武具玉	7%
	—	—	龙骨结晶	8%
	—	—	黄金骨	10%
4	石子	15%	石子	13%
	冰结晶	20%	冰结晶	20%
	铁矿石	43%	铁矿石	20%
	燕雀石	12%	辉龙石	15%
	龙骨结晶	10%	灵鹤石	15%
	—	—	闪光护身符	5%
	—	—	龙骨结晶	8%
	—	—	黄金骨	4%
5	猫人族集落	被黑猫偷走的东西		
秘境	—	—	冰结晶	5%
	—	—	辉龙石	25%
	—	—	灵鹤石	20%
	—	—	坚武具玉	5%
	—	—	闪光护身符	15%
	—	—	锈块	5%
	—	—	黄金骨	25%

7

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	蓝蘑菇	18%	蓝蘑菇	18%
	硝化菇	35%	硝化菇	35%
	麻痹菇	27%	麻痹菇	27%
	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	14%
	—	—	严选蘑菇	6%
2	仙人掌花	25%	仙人掌花	25%
	木天蓼	20%	木天蓼	20%
	药草	30%	药草	30%
	蚯蚓鱼饵	15%	蚯蚓鱼饵	15%
	常春藤叶	10%	常春藤叶	10%
3	草食龙的卵	30%	草食龙的卵	30%
	谜之骨	55%	谜之骨	55%
	棒状之骨	15%	棒状之骨	15%
4	爆裂沙丁鱼	—	爆裂沙丁鱼	—
	鱼刺身	—	扩散凸眼金鱼	—
	扩散凸眼金鱼	—	切味鱼	—
	黄金鱼	—	鱼刺身	—
	切味鱼	—	黄金鱼	—
	—	—	白金鱼	—

8

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	仙人掌花	65%	仙人掌花	65%
	红种子	5%	红种子	5%
	辣椒	30%	辣椒	30%
2	仙人掌花	65%	仙人掌花	65%
	红种子	5%	红种子	5%
	辣椒	30%	辣椒	30%
3	谜之骨	24%	谜之骨	24%
	龙骨【小】	36%	龙骨【小】	36%
	棒状之骨	40%	棒状之骨	40%

9

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	火药草	25%	火药草	25%
	仙人掌花	60%	仙人掌花	60%
	木天蓼	5%	木天蓼	5%
	常春藤叶	10%	常春藤叶	10%
2	龙骨【小】	30%	龙骨【小】	30%
	黄金骨	12%	黄金骨	15%
	空心骨	18%	空心骨	15%
	谜之骨	35%	谜之骨	32%
	谜之头骨	5%	谜之头骨	8%
3	药草	45%	药草	45%
	木天蓼	25%	木天蓼	25%
	常春藤叶	30%	常春藤叶	30%

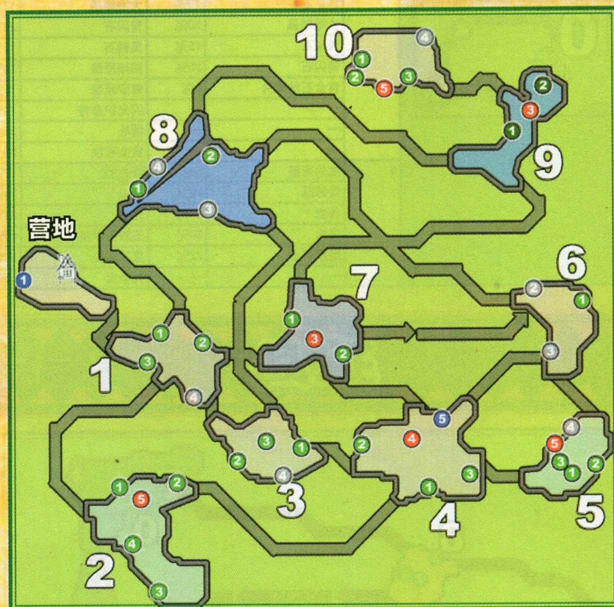
10

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	石子	30%	石子	30%
	石子	10%	石子	10%
	砥石	60%	砥石	60%
2	火药草	45%	火药草	45%
	睡眠草	30%	睡眠草	30%
	贯通果	25%	贯通果	25%
3	虫的死骸	5%	渔用芋虫	20%
	渔用芋虫	30%	雷光虫	25%
	雷光虫	25%	苦虫	20%
	苦虫	25%	粘着白蚁	12%
	粘着白蚁	15%	独角甲虫王	15%
	—	—	王族圣甲虫	8%

11

采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	谜之骨	24%	谜之骨	24%
	龙骨【小】	36%	龙骨【小】	36%
	棒状之骨	40%	棒状之骨	40%
2	怪物的粪	50%	怪物的粪	25%
	怪物的粪	25%	怪物的粪	50%
	龙的粪	15%	龙的粪	15%
	龙骨【小】	10%	龙骨【小】	10%
3	冰结晶	27%	冰结晶	16%
	铁矿石	37%	铁矿石	30%
	大地结晶	20%	辉龙石	22%
	龙骨结晶	12%	灵鹤石	7%
	黄金骨	4%	闪光护身符	5%
	—	—	锈块	3%
	—	—	龙骨结晶	10%
	—	—	黄金骨	7%
4	石子	10%	石子	10%
	砥石	22%	砥石	15%
	大地结晶	35%	大地结晶	33%
	燕雀石	15%	灵鹤石	8%
	武具玉	8%	谜之护身符	5%
	黄金骨	10%	武具玉	12%
	—	—	上武具玉	5%
	—	—	黄金骨	12%

水没林





采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	切味鱼	—	鱼刺身	—
	鱼刺身	—	爆裂沙丁鱼	—
	爆裂沙丁鱼	—	破裂龙鱼	—
	扩散凸眼金鱼	—	爆裂龙鱼	—
	破裂龙鱼	—	小金鱼	—
	爆裂龙鱼	—	—	—
	小金鱼	—	—	—



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	粘着草	40%	粘着草	40%
	常春藤叶	30%	常春藤叶	30%
	绿种子	5%	绿种子	5%
	解毒草	25%	解毒草	25%
2	药草	50%	药草	50%
	睡眠草	20%	睡眠草	20%
	霜草	30%	霜草	30%
3	麻痹菇	27%	麻痹菇	27%
	蓝蘑菇	30%	蓝蘑菇	30%
	心跳蘑菇	23%	心跳蘑菇	23%
	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	—	—	严选蘑菇	7%
4	铁矿石	10%	铁矿石	10%
	大地结晶	35%	大地结晶	30%
	彩水晶	30%	彩水晶	25%
	水光原珠	15%	渊水晶	7%
	黄金石的碎片	10%	阳翔原珠	15%
	—	—	黄金石的碎片	8%
	—	—	黄金石块	5%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	麻痹菇	45%	麻痹菇	45%
	特产蘑菇	25%	特产蘑菇	15%
	心跳蘑菇	30%	严选蘑菇	10%
	—	—	心跳蘑菇	30%
2	蚯蚓鱼饵	60%	蚯蚓鱼饵	60%
	砥石	20%	砥石	20%
	石子	20%	石子	20%
3	空心果	35%	空心果	35%
	空心果	15%	空心果	15%
	针果	20%	针果	20%
	针果	10%	针果	10%
	怪力之种	20%	怪力之种	20%
4	空心果	35%	空心果	35%
	空心果	15%	空心果	15%
	针果	20%	针果	20%
	针果	10%	针果	10%
	忍耐之种	20%	忍耐之种	20%
5	苦虫	5%	光虫	17%
	光虫	23%	不死虫	15%
	不死虫	12%	雷光虫	25%
	雷光虫	25%	杀人蜂幼虫	15%
	杀人蜂幼虫	15%	王族圣甲虫	8%
	皇家甲虫	20%	皇家甲虫	12%
	—	—	神甲虫	8%



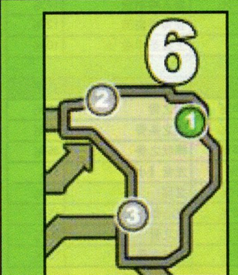
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	粘着草	45%	粘着草	45%
	常春藤叶	35%	常春藤叶	35%
	解毒草	20%	解毒草	20%
2	蜘蛛巢	75%	蜘蛛巢	75%
	虫的死骸	8%	虫的死骸	8%
	苍蝇鱼饵	17%	苍蝇鱼饵	17%
3	粘着草	40%	粘着草	40%
	常春藤叶	30%	常春藤叶	30%
	绿种子	5%	绿种子	5%
	解毒草	25%	解毒草	25%
4	砥石	10%	铁矿石	15%
	铁矿石	25%	燕雀石	15%
	大地结晶	10%	彩水晶	20%
	燕雀石	15%	渊水晶	25%
	彩水晶	30%	修罗原珠	10%
	黄金石的碎片	10%	黄金石的碎片	10%
	—	—	黄金石块	5%



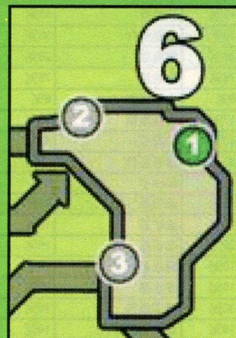
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	50%	药草	50%
	睡眠草	20%	睡眠草	20%
	霜草	30%	霜草	30%
2	毒伞菇	44%	毒伞菇	44%
	硝化菇	38%	硝化菇	38%
	特产蘑菇	18%	特产蘑菇	12%
	—	—	严选蘑菇	6%
3	粘着草	45%	粘着草	45%
	常春藤叶	35%	常春藤叶	35%
	解毒草	20%	解毒草	20%
4	苍蝇鱼饵	18%	苦虫	10%
	苦虫	15%	不死虫	10%
	不死虫	10%	光虫	30%
	光虫	27%	杀人蜂幼虫	10%
	杀人蜂幼虫	15%	独角甲虫王	15%
	皇家甲虫	15%	王族圣甲虫	10%
	—	—	皇家甲虫	10%
	—	—	神甲虫	5%
5	鱼刺身	—	鱼刺身	—
	爆裂沙丁鱼	—	扩散凸眼金鱼	—
	扩散凸眼金鱼	—	爆裂龙鱼	—
	破裂龙鱼	—	小金鱼	—
	爆裂龙鱼	—	黄金鱼	—
	小金鱼	—	白金鱼	—
	黄金鱼	—	古代鱼	—



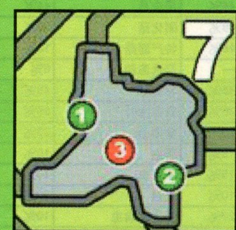
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	60%	药草	60%
	睡眠草	20%	睡眠草	20%
	粘着草	20%	粘着草	20%
	虫的死骸	5%	骨蚱蜢	15%
	骨蚱蜢	20%	苦虫	25%
	苦虫	25%	光虫	18%
	光虫	18%	杀人蜂幼虫	12%
	杀人蜂幼虫	12%	王族圣甲虫	10%
	皇家甲虫	20%	皇家甲虫	12%
	—	—	神甲虫	8%
2	蚯蚓鱼饵	80%	蚯蚓鱼饵	80%
	石子	20%	石子	20%
3	谜之骨	24%	谜之骨	24%
	空心骨	36%	空心骨	36%
	棒状之骨	40%	棒状之骨	40%
4	石子	5%	石子	5%
	铁矿石	25%	铁矿石	20%
	燕雀石	15%	青闪石	30%
	青闪石	40%	灵鹤石	15%
	水光原珠	15%	水光原珠	15%
	—	—	修罗原珠	10%
	—	—	谜之护身符	5%
5	虫的死骸	5%	骨蚱蜢	15%
	骨蚱蜢	20%	苦虫	25%
	苦虫	25%	光虫	18%
	光虫	18%	杀人蜂幼虫	12%
	杀人蜂幼虫	12%	王族圣甲虫	10%
	皇家甲虫	20%	皇家甲虫	12%
	—	—	神甲虫	8%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	石子	10%	石子	10%
	石子	5%	石子	5%
	砥石	85%	砥石	85%
2	铁矿石	10%	大地结晶	20%
	大地结晶	35%	彩水晶	27%
	彩水晶	35%	渊水晶	30%
	水光原珠	20%	阳翔原珠	15%
	—	—	修罗原珠	8%
3	石子	5%	石子	5%
	铁矿石	25%	铁矿石	20%
	大地结晶	20%	大地结晶	18%
	燕雀石	15%	青闪石	20%



采集点	下位素材	几率	上位素材	几率
	青闪石	20%	灵鹤石	12%
	黄金石的碎片	15%	修罗原珠	5%
	—	—	谜之护身符	5%
	—	—	黄金石的碎片	10%
	—	—	黄金石块	5%
秘境	—	—	光虫	17%
	—	—	不死虫	5%
	—	—	雷光虫	18%
	—	—	独角甲虫王	20%
	—	—	王族圣甲虫	20%
	—	—	皇家甲虫	5%
	—	—	神甲虫	15%
秘境	—	—	彩水晶	4%
	—	—	渊水晶	32%
	—	—	坚武具玉	5%
	—	—	修罗原珠	10%
	—	—	谜之护身符	10%
	—	—	闪光护身符	15%
	—	—	锈块	7%
	—	—	黄金石的碎片	5%
	—	—	黄金石块	12%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	蜂蜜	85%	蜂蜜	85%
	土蜂的幼虫	10%	土蜂的幼虫	10%
	虫的死骸	5%	虫的死骸	5%
2	爆裂核桃	30%	爆裂核桃	30%
	扩散果	20%	扩散果	20%
	怪力之种	30%	怪力之种	30%
	忍耐之种	20%	忍耐之种	20%
3	骨蚱蜢	20%	骨蚱蜢	10%
	光虫	15%	光虫	15%
	雷光虫	20%	雷光虫	20%
	不死虫	10%	杀人蜂幼虫	8%
	杀人蜂幼虫	15%	独角甲虫王	15%
	皇家甲虫	20%	王族圣甲虫	12%
	—	—	皇家甲虫	13%
	—	—	神甲虫	7%
4	染色果	45%	染色果	45%
	针果	30%	针果	30%
	针果	25%	针果	25%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	毒伞菇	45%	毒伞菇	45%
	蓝蘑菇	35%	蓝蘑菇	35%
	特产蘑菇	10%	严选蘑菇	10%
	麻痹菇	10%	麻痹菇	10%
2	龙卵	35%	龙卵	35%
	谜之骨	50%	谜之骨	50%
	棒状之骨	15%	棒状之骨	15%
3	砥石	5%	大地结晶	20%
	铁矿石	20%	燕雀石	20%
	大地结晶	25%	青闪石	35%
	燕雀石	15%	灵鹤石	10%
	青闪石	35%	修罗原珠	10%
	—	—	闪光护身符	5%
4	铁矿石	25%	铁矿石	20%
	大地结晶	15%	大地结晶	10%
	燕雀石	10%	青闪石	22%
	青闪石	20%	水光原珠	18%
	水光原珠	10%	修罗原珠	5%
	黄金石的碎片	20%	谜之护身符	5%
	—	—	黄金石的碎片	12%
	—	—	黄金石块	8%



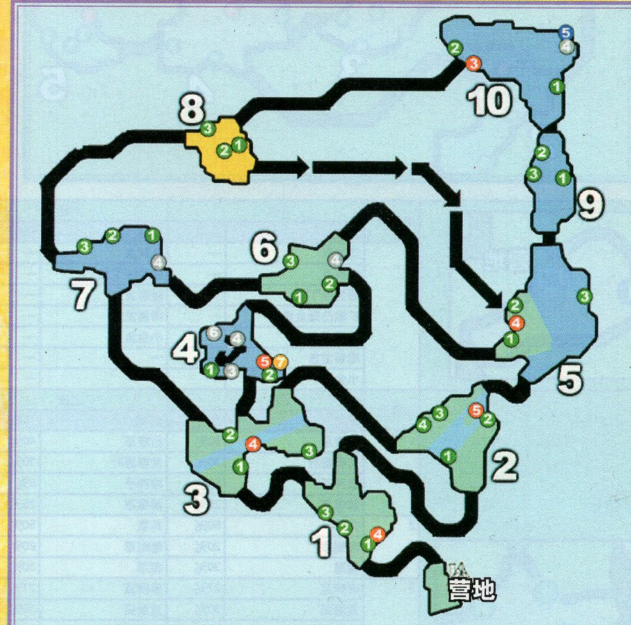
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	45%	药草	45%
	染色果	25%	染色果	25%
	爆裂核桃	30%	爆裂核桃	30%
2	毒伞菇	40%	毒伞菇	40%
	蓝蘑菇	30%	蓝蘑菇	30%
	特产蘑菇	10%	严选蘑菇	10%
	硝化菇	20%	硝化菇	20%
3	虫的死骸	10%	虫的死骸	5%
	苍蝇鱼饵	20%	苍蝇鱼饵	10%
	不死虫	28%	不死虫	23%
	雷光虫	22%	雷光虫	25%
	杀人蜂幼虫	20%	杀人蜂幼虫	15%
	—	—	独角甲虫王	12%
	—	—	王族圣甲虫	10%

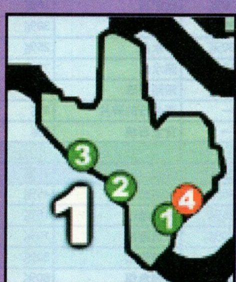




采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	谜之骨	45%	谜之骨	45%
	谜之头骨	15%	谜之头骨	15%
	棒状之骨	35%	棒状之骨	35%
	龙骨【小】	5%	龙骨【小】	5%
2	龙卵	35%	龙卵	35%
	空心骨	15%	空心骨	15%
	谜之骨	35%	谜之骨	35%
	棒状之骨	15%	棒状之骨	15%
3	怪物的粪	50%	怪物的粪	25%
	怪物的粪	25%	怪物的粪	50%
	龙的粪	15%	龙的粪	15%
	龙骨【小】	10%	龙骨【小】	10%
4	砥石	10%	砥石	5%
	铁矿石	20%	大地结晶	17%
	大地结晶	30%	青闪石	20%
	燕雀石	15%	灵鹤石	10%
	青闪石	20%	阳翔原珠	15%
	黄金石的碎片	5%	修罗原珠	15%
	—	—	闪光护身符	10%
	—	—	锈块	3%
	—	—	黄金石块	5%
5	虫的死骸	5%	骨蚱蜢	17%
	骨蚱蜢	18%	苦虫	24%
	苦虫	25%	光虫	27%
	光虫	30%	王族圣甲虫	10%
	皇家甲虫	22%	皇家甲虫	12%
	—	—	神甲虫	10%

孤岛





采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	80%	药草	80%
	木天蓼	15%	木天蓼	15%
	虫的死骸	5%	虫的死骸	5%
2	药草	30%	药草	30%
	蜘蛛巢	10%	蜘蛛巢	10%
	常春藤叶	40%	常春藤叶	40%
	粘着草	10%	粘着草	10%
	怪力之种	10%	怪力之种	10%
3	石子	10%	石子	10%
	石子	5%	石子	5%
	砥石	85%	砥石	85%
4	虫的死骸	5%	苍蝇鱼饵	5%
	苍蝇鱼饵	10%	苦虫	20%
	苦虫	20%	不死虫	25%
	不死虫	25%	光虫	30%
	光虫	30%	雷光虫	10%
	雷光虫	10%	王族圣甲虫	10%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	常春藤叶	40%	常春藤叶	40%
	粘着草	20%	粘着草	20%
	怪力之种	5%	怪力之种	5%
	解毒草	5%	解毒草	5%
	染色果	30%	染色果	30%
2	药草	30%	药草	30%
	蜘蛛巢	10%	蜘蛛巢	10%
	常春藤叶	40%	常春藤叶	40%
	粘着草	10%	粘着草	10%
	怪力之种	10%	怪力之种	10%
3	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	蓝蘑菇	40%	严选蘑菇	7%
	心跳蘑菇	17%	蓝蘑菇	35%
	疲劳伞菇	23%	心跳蘑菇	15%



	—	—	疲劳伞菇	20%
	—	—	曼陀罗	10%
4	蜂蜜	85%	蜂蜜	85%
	土蜂的幼虫	10%	土蜂的幼虫	10%
	虫的死骸	5%	虫的死骸	5%
5	骨蚱蜢	10%	骨蚱蜢	10%
	光虫	30%	光虫	30%
	苦虫	20%	苦虫	15%
	不死虫	15%	不死虫	10%
	雷光虫	15%	雷光虫	15%
	银色蟋蟀	10%	独角甲虫王	10%
	—	—	金色蟋蟀	10%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	蓝蘑菇	50%	蓝蘑菇	45%
	心跳蘑菇	25%	心跳蘑菇	25%
	曼陀罗	5%	曼陀罗	10%
	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	—	—	严选蘑菇	7%
2	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	蓝蘑菇	55%	严选蘑菇	7%
	疲劳伞菇	25%	蓝蘑菇	55%
	—	—	疲劳伞菇	25%
3	蜂蜜	85%	蜂蜜	85%
	土蜂的幼虫	10%	土蜂的幼虫	10%
	虫的死骸	5%	虫的死骸	5%
4	虫的死骸	5%	虫的死骸	5%
	骨蚱蜢	15%	骨蚱蜢	12%
	苦虫	15%	苦虫	15%
	不死虫	25%	不死虫	20%
	光虫	20%	光虫	20%
	银色蟋蟀	20%	王族圣甲虫	8%
	—	—	银色蟋蟀	12%
	—	—	金色蟋蟀	8%

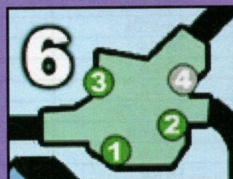


采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	蓝蘑菇	55%	严选蘑菇	7%
	疲劳伞菇	25%	蓝蘑菇	55%
	—	—	疲劳伞菇	25%
2	大桶	60%	大桶	60%
	小桶	35%	小桶	35%
	谜之骨	5%	谜之骨	5%
3	石子	5%	铁矿石	20%
	砥石	5%	大地结晶	30%
	铁矿石	45%	辉龙石	20%
	大地结晶	30%	灵鹤石	15%
	水光原珠	15%	阳翔原珠	10%
	—	—	修罗原珠	5%
4	砥石	13%	铁矿石	12%
	铁矿石	20%	大地结晶	23%
	大地结晶	27%	燕雀石	20%
	燕雀石	15%	灵鹤石	10%
	武具玉	5%	上武具玉	10%
	黄金石的碎片	20%	坚武具玉	5%
	—	—	黄金石的碎片	13%
	—	—	黄金石块	7%
5	骨蚱蜢	15%	骨蚱蜢	10%
	不死虫	15%	不死虫	15%
	苦虫	40%	苦虫	32%
	雷光虫	5%	粘着白蚁	15%
	粘着白蚁	15%	独角甲虫王	10%
	银色蟋蟀	10%	王族圣甲虫	8%
	—	—	银色蟋蟀	6%
	—	—	金色蟋蟀	4%
6	铁矿石	20%	铁矿石	10%
	大地结晶	30%	大地结晶	26%
	燕雀石	20%	燕雀石	20%
	水光原珠	20%	灵鹤石	12%
	黄金石的碎片	10%	修罗原珠	8%
	—	—	闪光护身符	8%
	—	—	锈块	3%
	—	—	黄金石的碎片	8%
	—	—	黄金石块	5%
7	猫人族集落	被黑猫偷走的东西		



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	谜之骨	45%	谜之骨	45%
	谜之头骨	15%	谜之头骨	15%
	棒状之骨	35%	棒状之骨	35%
	龙骨【小】	5%	龙骨【小】	5%
2	蜘蛛巢	75%	蜘蛛巢	75%
	虫的死骸	8%	虫的死骸	8%
	苍蝇鱼饵	17%	苍蝇鱼饵	17%
3	空心果	35%	空心果	35%
	空心果	15%	空心果	15%
	针果	20%	针果	20%
	针果	10%	针果	10%
	抵消果实	20%	抵消果实	20%
4	苦虫	20%	苦虫	12%
	不死虫	25%	不死虫	25%

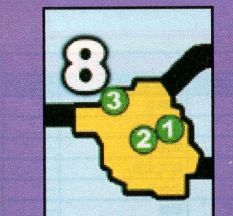
	光虫	20%	光虫	20%
	雷光虫	10%	雷光虫	10%
	粘着白蚁	10%	粘着白蚁	10%
	银色蟋蟀	15%	王族圣甲虫	8%
	—	—	银色蟋蟀	10%
	—	—	金色蟋蟀	5%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	谜之骨	45%	谜之骨	45%
	谜之头骨	15%	谜之头骨	15%
	棒状之骨	35%	棒状之骨	35%
	龙骨【小】	5%	龙骨【小】	5%
2	棒状之骨	75%	棒状之骨	75%
	空心骨	20%	空心骨	20%
	谜之骨	5%	谜之骨	5%
3	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	蓝蘑菇	55%	严选蘑菇	7%
	疲劳伞菇	25%	蓝蘑菇	55%
	—	—	疲劳伞菇	25%
4	砥石	40%	砥石	33%
	铁矿石	25%	铁矿石	15%
	燕雀石	12%	辉龙石	20%
	水光原珠	15%	灵鹤石	10%
	黄金石的碎片	8%	阳翔原珠	10%
	—	—	谜之护身符	3%
	—	—	黄金石的碎片	6%
	—	—	黄金石块	3%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	80%	药草	80%
	木天蓼	15%	木天蓼	15%
	虫的死骸	5%	虫的死骸	5%
2	砥石	85%	砥石	85%
	石子	7%	石子	7%
	虫的死骸	8%	虫的死骸	8%
3	特产蘑菇	20%	特产蘑菇	13%
	蓝蘑菇	55%	严选蘑菇	7%
	疲劳伞菇	25%	蓝蘑菇	55%
	—	—	疲劳伞菇	25%
4	石子	10%	石子	10%
	砥石	15%	铁矿石	12%
	铁矿石	30%	燕雀石	15%
	大地结晶	20%	辉龙石	20%
	燕雀石	10%	灵鹤石	8%
	黄金石的碎片	15%	上武具玉	12%
	—	—	修罗原珠	8%
	—	—	黄金石的碎片	10%
	—	—	黄金石块	5%
秘境	—	—	光虫	18%
	—	—	雷光虫	24%
	—	—	独角甲虫王	18%
	—	—	王族圣甲虫	20%
	—	—	银色蟋蟀	5%
	—	—	金色蟋蟀	15%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	棒状之骨	80%	棒状之骨	80%
	空心骨	15%	空心骨	15%
	谜之骨	5%	谜之骨	5%
2	龙卵	35%	龙卵	35%
	谜之骨	50%	谜之骨	50%
	棒状之骨	15%	棒状之骨	15%
3	怪物的粪	50%	怪物的粪	25%
	怪物的粪	25%	怪物的粪	50%
	龙的粪	15%	龙的粪	15%
	龙骨【小】	10%	龙骨【小】	10%



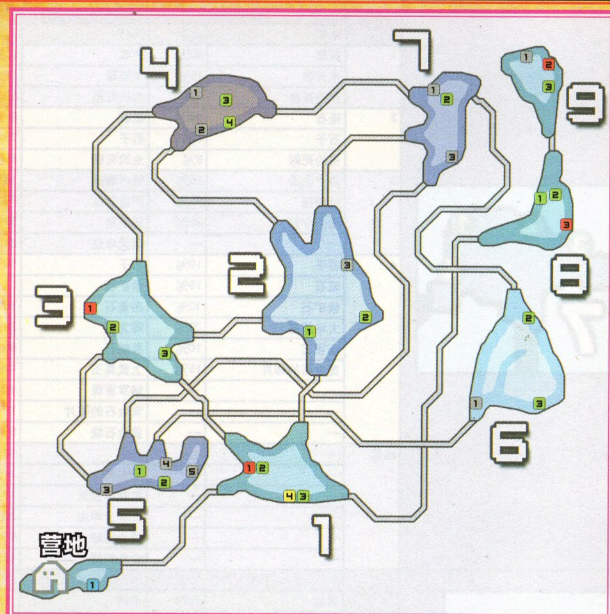
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	常春藤叶	60%	常春藤叶	60%
	粘着草	30%	粘着草	30%
	解毒草	10%	解毒草	10%
2	空心果	35%	空心果	35%
	空心果	15%	空心果	15%
	针果	20%	针果	20%
	针果	10%	针果	15%
	抵消果实	20%	抵消果实	20%
3	空心果	35%	空心果	35%
	空心果	15%	空心果10	15%
	染色果	30%	染色果	30%
	抵消果实	20%	抵消果实	20%

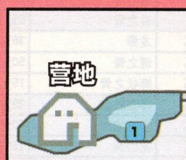


采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	蚯蚓鱼饵	80%	蚯蚓鱼饵	80%
	石子	20%	石子	20%
2	龙卵	35%	龙卵	35%
	谜之骨	50%	谜之骨	50%
	棒状之骨	15%	棒状之骨	15%
3	苍蝇鱼饵	15%	苍蝇鱼饵	15%
	不死虫	12%	不死虫	8%
	光虫	33%	光虫	25%
	雷光虫	20%	雷光虫	20%

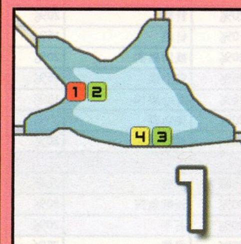
采集点	下位 素材	下位 几率	上位 素材	上位 几率
	银色蟋蟀	20%	王族圣甲虫	12%
	—	—	银色蟋蟀	13%
	—	—	金色蟋蟀	7%
4	砥石	18%	砥石	12%
	铁矿石	20%	铁矿石	10%
	大地结晶	15%	燕雀石	20%
	燕雀石	20%	水光原珠	15%
	水光原珠	12%	武具玉	10%
	武具玉	5%	修罗原珠	8%
	黄金石的碎片	10%	坚武具玉	5%
	—	—	谜之护身符	5%
	—	—	黄金石的碎片	10%
	—	—	黄金石块	5%
5	切味鱼	—	鱼刺身	—
	爆裂沙丁鱼	—	切味鱼	—
	针金枪鱼	—	小金鱼	—
	鱼刺身	—	爆裂沙丁鱼	—
	小金鱼	—	针金枪鱼	—
	黄金鱼	—	古代鱼	—
	—	—	白金鱼	—
	—	—	黄金鱼	—

冻土

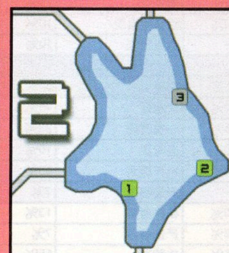




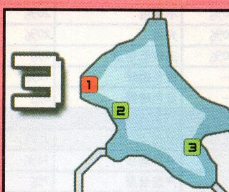
采集点	下位 素材	下位 几率	上位 素材	上位 几率
1	切味鱼	—	切味鱼	—
	针金枪鱼	—	针金枪鱼	—
	眠鱼	—	眠鱼	—
	破裂龙鱼	—	破裂龙鱼	—
	小金鱼	—	小金鱼	—
	锦鱼	—	锦鱼	—
	—		王锦鱼	—



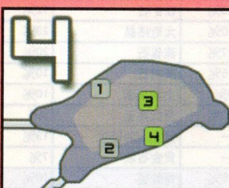
采集点	下位 素材	下位 几率	上位 素材	上位 几率
1	虫的死骸	5%	苦虫	13%
	渔用芋虫	10%	渔用芋虫	10%
	苦虫	20%	不死虫	20%
	不死虫	20%	雷光虫	12%
	雷光虫	12%	杀人蜂幼虫	8%
	粘着白蚁	8%	王族圣甲虫	10%
	杀人蜂幼虫	15%	稀有金龟子	15%
	皇家甲虫	10%	皇家甲虫	8%
	—	—	神甲虫	4%
2	怪力之种	35%	怪力之种	35%
	扩散果	25%	扩散果	25%
	染色果	20%	染色果	20%
	忍耐之种	20%	忍耐之种	20%
3	蜂蜜	85%	蜂蜜	85%
	土蜂的幼虫	10%	土蜂的幼虫	10%
	虫的死骸	5%	虫的死骸	5%
4	猫人族集落	被黑猫偷走的东西		
秘境	—	—	空心骨	15%
	—	—	谜之骨	5%
	—	—	谜之头骨	18%
	—	—	远古龙骨	42%
	—	—	黄金骨	20%
	—	—	—	—
秘境	—	—	闪亮金属	10%
	—	—	光水晶	15%
	—	—	冰晶金属	25%
	—	—	修罗原珠	20%
	—	—	琉璃原珠	15%
	—	—	闪光护身符	8%
	—	—	锈块	7%



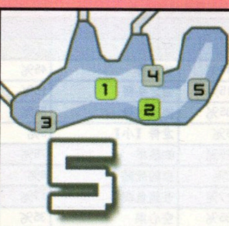
采集点	下位 素材	下位 几率	上位 素材	上位 几率
1	药草	25%	药草	25%
	睡眠草	20%	睡眠草	20%
	霜草	45%	霜草	45%
	极光草	10%	极光草	10%
2	空心果	35%	空心果	35%
	空心果	20%	空心果	20%
	染色果	45%	染色果	45%
3	冰结晶	10%	冰结晶	10%
	铁矿石	25%	铁矿石	15%
	燕雀石	15%	青闪石	20%
	青闪石	20%	白鹭石	7%
	阳翔原珠	28%	阳翔原珠	25%
	谜之护身符	2%	修罗原珠	10%
	—	—	谜之护身符	8%
	—	—	闪光护身符	5%



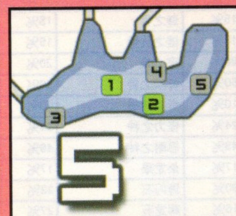
采集点	下位 素材	下位 几率	上位 素材	上位 几率
1	虫的死骸	5%	虫的死骸	5%
	渔用芋虫	12%	渔用芋虫	10%
	不死虫	10%	雷光虫	20%
	雷光虫	20%	光虫	25%
	光虫	23%	独角甲虫王	13%
	杀人蜂幼虫	15%	稀有金龟子	12%
	皇家甲虫	15%	皇家甲虫	10%
	—	—	神甲虫	5%
2	冰结晶	50%	冰结晶	50%
	石子	20%	石子	20%
	砥石	30%	砥石	30%
3	药草	25%	药草	25%
	睡眠草	20%	睡眠草	20%
	霜草	45%	霜草	45%
	极光草	10%	极光草	10%



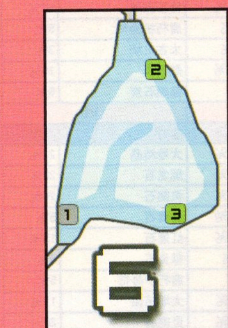
采集点	下位 素材	下位 几率	上位 素材	上位 几率
1	冰结晶	15%	冰结晶	10%
	大地结晶	30%	闪亮金属	21%
	闪亮金属	20%	光水晶	18%
	光水晶	10%	冰晶金属	12%
	武具玉	5%	上武具玉	12%
	黄金骨	5%	坚武具玉	5%
	血石	15%	黄金骨	7%
	—	—	血石	9%
	—	—	深血石	6%
2	石子	5%	石子	5%
	冰结晶	20%	冰结晶	15%
	大地结晶	10%	闪亮金属	20%
	燕雀石	8%	冰晶金属	25%
	闪亮金属	30%	阳翔原珠	10%
	阳翔原珠	10%	琉璃原珠	8%
	血石	17%	血石	11%
	—	—	深血石	6%
3	谜之骨	25%	谜之骨	25%
	谜之头骨	5%	谜之头骨	10%
	棒状之骨	25%	棒状之骨	25%
	龙骨【中】	15%	龙骨【中】	20%
	龙骨【小】	20%	远古龙骨	5%
	黄金骨	10%	黄金骨	15%
4	蓝蘑菇	50%	蓝蘑菇	50%
	疲劳伞菇	40%	疲劳伞菇	40%
	曼陀罗	10%	曼陀罗	10%



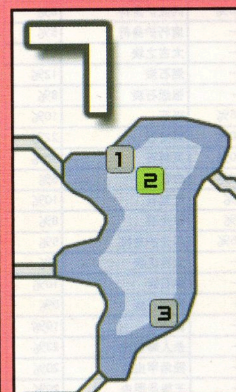
采集点	下位 素材	下位 几率	上位 素材	上位 几率
1	空心骨	30%	空心骨	25%
	谜之骨	30%	谜之骨	25%
	谜之头骨	7%	谜之头骨	10%
	棒状之骨	25%	棒状之骨	23%
	黄金骨	8%	远古龙骨	5%
	—	—	黄金骨	12%
2	蓝蘑菇	50%	蓝蘑菇	48%
	疲劳伞菇	40%	疲劳伞菇	40%
	曼陀罗	10%	曼陀罗	12%
3	大地结晶	25%	大地结晶	15%
	燕雀石	15%	光水晶	17%
	光水晶	10%	白鹭石	7%
	阳翔原珠	23%	修罗原珠	19%
	谜之护身符	7%	琉璃原珠	12%
	血石	20%	闪光护身符	10%
	—	—	血石	13%
	—	—	深血石	7%
4	铁矿石	20%	大地结晶	18%



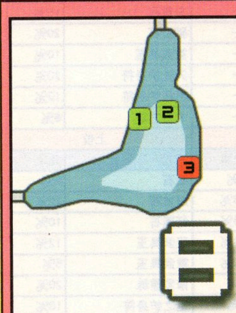
采集点	下位 素材	几率	上位 素材	几率
	大地结晶	25%	闪亮金属	20%
	闪亮金属	25%	光水晶	16%
	光水晶	10%	冰晶金属	20%
	锈块	3%	锈块	8%
	黄金骨	5%	黄金骨	5%
	血石	12%	血石	8%
	—	—	深血石	5%
5	石子	15%	石子	10%
	大地结晶	33%	闪亮金属	28%
	闪亮金属	25%	冰晶金属	25%
	武具玉	7%	上武具玉	12%
	血石	20%	坚武具玉	5%
	—	—	血石	13%
	—	—	深血石	7%



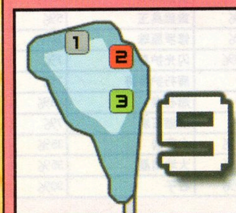
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	砥石	10%	砥石	10%
	冰结晶	12%	冰结晶	12%
	铁矿石	15%	光水晶	8%
	大地结晶	23%	白鹭石	7%
	光水晶	5%	阳翔原珠	10%
	谜之护身符	5%	修罗原珠	15%
	灰水晶的原石	30%	谜之护身符	8%
	—	—	灰水晶的原石	30%
2	冰结晶	50%	冰结晶	50%
	石子	20%	石子	20%
	砥石	30%	砥石	30%
3	药草	25%	药草	25%
	睡眠草	15%	睡眠草	15%
	霜草	40%	霜草	40%
	极光草	20%	极光草	20%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	石子	15%	铁矿石	12%
	铁矿石	25%	大地结晶	25%
	大地结晶	30%	光水晶	15%
	光水晶	12%	白鹭石	7%
	武具玉	8%	武具玉	10%
	谜之护身符	5%	坚武具玉	8%
	锈块	5%	谜之护身符	8%
	—	—	闪光护身符	7%
	—	—	锈块	8%
2	空心骨	32%	空心骨	30%
	谜之骨	18%	谜之骨	18%
	谜之头骨	6%	谜之头骨	10%
	棒状之骨	44%	棒状之骨	37%
	—	—	远古龙骨	5%
3	大地结晶	32%	大地结晶	15%
	光水晶	10%	光水晶	18%
	阳翔原珠	23%	修罗原珠	13%
	武具玉	10%	琉璃原珠	10%
	血石	25%	上武具玉	14%
	—	—	坚武具玉	5%
	—	—	血石	16%
	—	—	深血石	9%

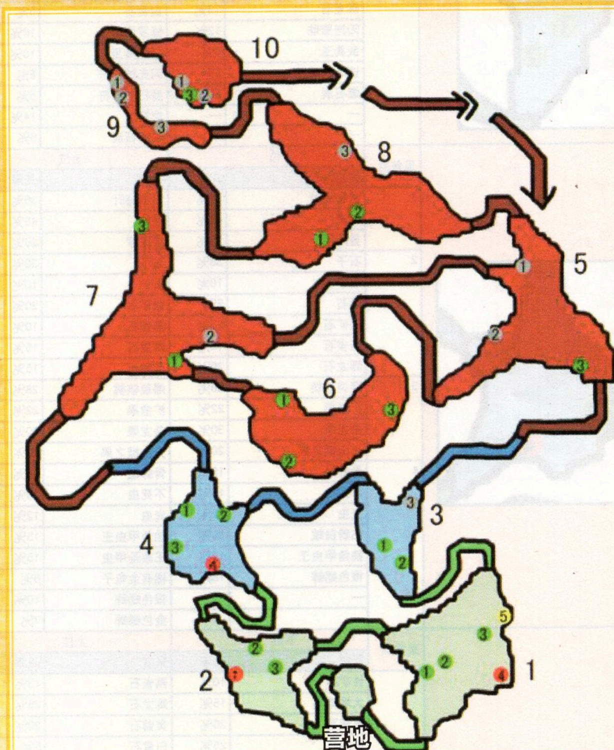


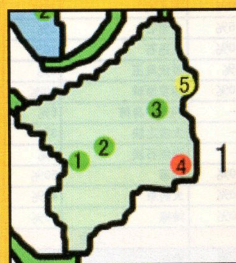
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	—	—	药草	25%
	—	—	睡眠草	15%
	—	—	霜草	40%
	—	—	极光草	20%
2	—	—	冰结晶	50%
	—	—	石子	20%
	—	—	砥石	30%
3	—	—	光虫	25%
	—	—	雷光虫	12%
	—	—	独角甲虫王	20%
	—	—	王族圣甲虫	18%
	—	—	稀有金龟子	10%
	—	—	皇家甲虫	5%
	—	—	神甲虫	10%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	—	—	闪亮金属	29%
	—	—	光水晶	18%
	—	—	冰晶金属	25%
	—	—	闪光护身符	8%
	—	—	血石	13%
	—	—	深血石	7%
2	—	—	虫的死骸	5%
	—	—	渔用芋虫	13%
	—	—	不死虫	15%
	—	—	杀人蜂幼虫	17%
	—	—	独角甲虫王	20%
	—	—	稀有金龟子	20%
	—	—	神甲虫	10%
3	—	—	空心骨	25%
	—	—	谜之骨	19%
	—	—	远古龙骨	38%
	—	—	黄金骨	18%

火山



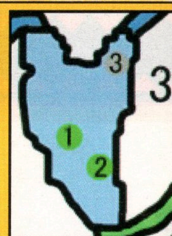


采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	针果	25%	针果	25%
	针果	15%	针果	15%
	扩散果	15%	扩散果	15%
	怪力之种	35%	怪力之种	35%
	火山椒之果	10%	火山椒之果	10%
2	常春藤叶	35%	常春藤叶	35%
	辣椒	45%	辣椒	45%
	曼陀罗	20%	曼陀罗	20%
3	爆裂核桃	20%	爆裂核桃	20%
	扩散果	20%	扩散果	20%
	杀龙果	35%	杀龙果	35%
	忍耐之种	10%	忍耐之种	10%
	火山椒之果	15%	火山椒之果	15%
4	苍蝇鱼饵	15%	苦虫	5%
	苦虫	10%	不死虫	15%
	不死虫	15%	雷光虫	10%
	雷光虫	10%	杀人蜂幼虫	18%
	杀人蜂幼虫	23%	独角甲虫王	20%
	独角甲虫王	15%	王族圣甲虫	12%
	银色蟋蟀	12%	稀有金龟子	8%
	—	—	银色蟋蟀	8%
	—	—	金色蟋蟀	4%
5	猫人族集落	被黑猫偷走的东西		

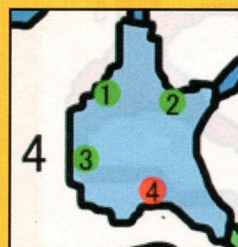


采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	虫的死骸	5%	骨蚱蜢	10%
	骨蚱蜢	15%	光虫	15%
	光虫	15%	雷光虫	10%
	雷光虫	10%	杀人蜂幼虫	10%
	杀人蜂幼虫	25%	独角甲虫王	20%
	独角甲虫王	20%	王族圣甲虫	12%
	银色蟋蟀	10%	稀有金龟子	10%
	—	—	银色蟋蟀	8%
	—	—	金色蟋蟀	5%
2	药草	50%	药草	50%
	火药草	40%	火药草	40%
	辣椒	10%	辣椒	10%
3	石子	30%	石子	30%
	石子	10%	石子	10%
	砥石	60%	砥石	60%

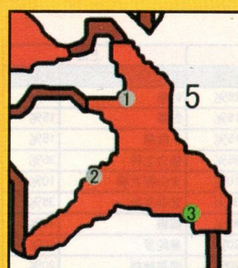
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	谜之骨	15%	谜之骨	15%
	谜之头骨	15%	谜之头骨	15%
	空心骨	20%	空心骨	20%
	棒状之骨	50%	棒状之骨	50%



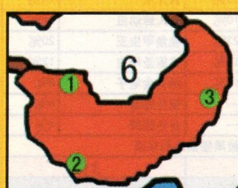
2	蚯蚓鱼饵	80%	蚯蚓鱼饵	80%
	石子	20%	石子	20%
3	石子	5%	石子	5%
	砥石	15%	大地结晶	25%
	大地结晶	25%	辉龙石	15%
	辉龙石	13%	白鹭石	5%
	阳翔原珠	12%	修罗原珠	10%
	武具玉	5%	坚武具玉	10%
	谜之护身符	5%	闪光护身符	5%
	燃石炭	20%	腐朽护身符	5%
	—	—	燃石炭	14%
	—	—	强燃石炭	6%



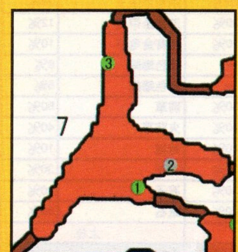
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	常春藤叶	35%	常春藤叶	35%
	辣椒	45%	辣椒	45%
	曼陀罗	20%	曼陀罗	20%
2	石子	30%	石子	30%
	石子	10%	石子	10%
	砥石	5%	铁矿石	20%
	铁矿石	25%	燕雀石	10%
	燕雀石	10%	辉龙石	15%
	辉龙石	20%	灵鹤石	15%
3	爆裂核桃	28%	爆裂核桃	28%
	扩散果	22%	扩散果	22%
	杀龙果	30%	杀龙果	30%
	火山椒之果	20%	火山椒之果	20%
4	骨蚱蜢	18%	骨蚱蜢	15%
	不死虫	15%	不死虫	18%
	光虫	12%	光虫	12%
	粘着白蚁	20%	独角甲虫王	15%
	独角甲虫王	17%	王族圣甲虫	15%
	银色蟋蟀	18%	稀有金龟子	8%
	—	—	银色蟋蟀	10%
	—	—	金色蟋蟀	7%



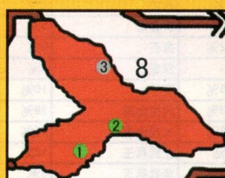
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	铁矿石	10%	燕雀石	13%
	大地结晶	15%	辉龙石	25%
	燕雀石	20%	灵鹤石	20%
	青闪石	25%	白鹭石	5%
	辉龙石	15%	红莲石	10%
	红莲石	5%	狱炎石	5%
	上武具玉	5%	坚武具玉	10%
	谜之护身符	5%	闪光护身符	7%
	—	—	腐朽护身符	5%
2	砥石	10%	砥石	10%
	铁矿石	30%	铁矿石	22%
	大地结晶	20%	燕雀石	26%
	燕雀石	15%	白鹭石	5%
	水光原珠	10%	红莲石	10%
	武具玉	5%	重武具玉	3%
	燃石炭	10%	修罗原珠	10%
	—	—	闪光护身符	5%
	—	—	太古之块	3%
	—	—	强燃石炭	6%
3	药草	50%	药草	50%
	火药草	40%	火药草	40%
	辣椒	10%	辣椒	10%



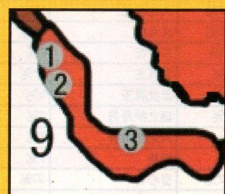
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	火药草	40%	火药草	40%
	粘着草	30%	粘着草	30%
	扩散果	15%	扩散果	15%
	火山椒之果	15%	火山椒之果	15%
2	石子	30%	石子	30%
	石子	10%	石子	10%
	砥石	60%	砥石	60%
3	石子	30%	石子	30%
	石子	10%	石子	10%
	砥石	60%	砥石	60%



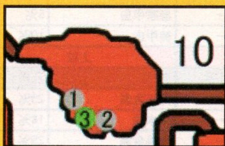
采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	药草	30%	药草	30%
	解毒草	24%	解毒草	24%
	粘着草	8%	粘着草	8%
	火药草	38%	火药草	38%
2	铁矿石	10%	铁矿石	10%
	燕雀石	20%	辉龙石	24%
	青闪石	15%	白鹭石	5%
	辉龙石	10%	修罗原珠	15%
	阳翔原珠	15%	坚武具玉	15%
	武具玉	5%	重武具玉	3%
	谜之护身符	5%	闪光护身符	5%
	燃石炭	20%	腐朽护身符	3%
	—	—	燃石炭	14%
	—	—	强燃石炭	6%
3	药草	50%	药草	50%
	火药草	40%	火药草	40%
	辣椒	10%	辣椒	10%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	谜之骨	15%	谜之骨	15%
	谜之头骨	15%	谜之头骨	15%
	空心骨	20%	空心骨	20%
	棒状之骨	50%	棒状之骨	50%
2	爆裂核桃	10%	爆裂核桃	10%
	怪力之种	24%	怪力之种	24%
	忍耐之种	49%	忍耐之种	49%
	杀龙果	17%	杀龙果	17%
3	铁矿石	30%	青闪石	22%
	青闪石	16%	辉龙石	27%
	辉龙石	10%	红莲石	10%
	红莲石	5%	狱炎石	8%
	阳翔原珠	18%	修罗原珠	10%
	谜之护身符	3%	腐朽护身符	5%
	锈块	3%	太古之块	3%
	燃石炭	15%	燃石炭	10%
	—	—	强燃石炭	5%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	大地结晶	32%	大地结晶	22%
	燕雀石	25%	辉龙石	25%
	青闪石	15%	灵鹤石	20%
	辉龙石	10%	白鹭石	5%
	红莲石	10%	红莲石	15%
	谜之护身符	8%	狱炎石	8%
	—	—	腐朽护身符	5%
2	大地结晶	40%	大地结晶	17%
	辉龙石	12%	灵鹤石	20%
	阳翔原珠	15%	白鹭石	5%
	武具玉	8%	狱炎石	10%
	上武具玉	5%	重武具玉	10%
	燃石炭	20%	闪光护身符	8%
	—	—	腐朽护身符	5%
	—	—	太古之块	5%
	—	—	燃石炭	12%
	—	—	强燃石炭	8%
3	砥石	15%	砥石	10%
	铁矿石	30%	辉龙石	22%
	燕雀石	20%	灵鹤石	20%
	辉龙石	10%	白鹭石	5%
	红莲石	5%	红莲石	10%
	锈块	5%	狱炎石	8%
	燃石炭	15%	闪光护身符	5%
	—	—	太古之块	5%
	—	—	燃石炭	10%
	—	—	强燃石炭	5%
秘境	—	—	雷光虫	10%
	—	—	杀人蜂幼虫	23%
	—	—	独角甲虫王	20%
	—	—	王族圣甲虫	20%
	—	—	稀有金龟子	12%
	—	—	金色蟋蟀	15%
秘境	—	—	灵鹤石	15%
	—	—	白鹭石	15%
	—	—	狱炎石	20%
	—	—	重武具玉	10%
	—	—	闪光护身符	20%
	—	—	腐朽护身符	12%
	—	—	太古之块	8%



采集点	下位		上位	
	素材	几率	素材	几率
1	砥石	5%	砥石	5%
	铁矿石	23%	辉龙石	22%
	燕雀石	25%	红莲石	10%
	辉龙石	18%	坚武具玉	12%
	红莲石	10%	重武具玉	5%
	上武具玉	5%	修罗原珠	20%
	谜之护身符	7%	谜之护身符	10%
	锈块	7%	闪光护身符	8%
	—	—	太古之块	8%
2	水光原珠	30%	狱炎石	8%
	阳翔原珠	20%	阳翔原珠	28%
	武具玉	15%	坚武具玉	15%
	上武具玉	8%	重武具玉	5%
	谜之护身符	7%	修罗原珠	10%
	燃石炭	20%	闪光护身符	7%
	—	—	腐朽护身符	7%
	—	—	燃石炭	13%
	—	—	强燃石炭	7%
3	火药岩	35%	火药岩	35%
	大地结晶	35%	大地结晶	35%
	石子	30%	石子	30%

任务报酬

村长任务

★1

夫人的特制蘑菇

报酬	几率
蓝蘑菇×1	20%
硝化菇×1	12%
疲劳伞菇×1	20%
粘着草×1	18%
染色果×2	15%
常春藤叶×1	15%

礼物就是羚鹿的角

报酬	几率
暖毛皮×2	5%
暖毛皮×1	16%
羚鹿的角×1	20%
生肉×1	30%
角笛×1	10%
回复笛×1	5%
抵消果实×3	14%

打倒烦人的小狗龙

报酬	几率
小狗龙的鳞×1	15%
小狗龙的皮×1	15%
鸟龙种的牙×2	10%
鸟龙种的牙×4	5%
龙骨【小】×1	20%
针果×4	16%
染色果×4	15%
武具玉×1	4%

狩猎大野猪

报酬	几率
野猪的毛皮×1	10%
生肉×1	15%
棒状之骨×1	10%
蓝蘑菇×1	15%
粘着草×2	20%
空心骨×3	26%
武具玉×1	4%

恐怖的预兆

报酬	几率
蜂蜜×2	8%
蜂蜜×1	15%
土蜂的幼虫×1	18%
苦虫×1	13%
霜草×1	18%
贯通果×2	12%
常春藤叶×2	12%
武具玉×1	4%

★2

溪流采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

砂原采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

水没林采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

青熊兽

报酬	几率
青熊兽的甲壳×1	10%
青熊兽的毛×1	36%
青熊兽的腕甲×1	20%
大骨×1	10%
棒状之骨×3	10%
蜂蜜×3	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

吵闹之森

报酬	几率
大猪的皮×1	9%
大猪的牙×1	35%
野猪的头×1	8%
大骨×1	15%
空心骨×5	25%
棒状之骨×3	2%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

示范如何狩猎狗龙！

报酬	几率
狗龙的皮×1	16%
狗龙的爪×1	20%
小狗龙的鳞×1	8%
小狗龙的皮×1	10%
鸣袋×1	20%
龙骨【小】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

击败溪流的雌狗龙

报酬	几率
小狗龙的皮×1	10%
小狗龙的鳞×1	30%
鸟龙种的牙×1	23%
鸟龙种的牙×2	8%
龙骨【小】×1	20%
龙骨【小】×2	5%
武具玉×1	4%

幸运的丸鸟之卵

报酬	几率
丸鸟的羽×1	20%
生肉×1	36%
龙骨【小】×2	15%
药草×5	10%
粘着草×5	10%
钢蛋×1	3%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

某天、太阳底下的森林

报酬	几率
甲虫的大颚×1	15%
甲虫的腹袋×1	25%
怪物体液×1	15%
苦虫×1	12%
雷光虫×1	5%
蜂蜜×1	8%
蓝蘑菇×1	8%
抵消果实×1	8%
武具玉×1	4%

砂原的流氓头目

报酬	几率
狗龙的皮×1	16%
狗龙的爪×1	20%
小狗龙的鳞×1	8%
小狗龙的皮×1	10%
鸣袋×1	20%
龙骨【小】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

渴望！平定砂原的人！

报酬	几率
小狗龙的鳞×1	10%
小狗龙的鳞×2	9%
小狗龙的皮×1	20%
鸟龙种的牙×4	20%
鸟龙种的牙×6	12%
龙骨【小】×2	20%
龙骨【小】×4	5%
武具玉×1	4%

古代浪漫？龙骨结晶！

报酬	几率
燕雀石×1	1%
铁矿石×1	5%
大地结晶×1	4%
石子×2	20%
仙人掌花×1	20%
霜草×1	20%
空心骨×3	30%

疾走中的凶狠大猪！

报酬	几率
大猪的皮×1	20%
大猪的牙×1	20%
野猪的头×1	4%
大骨×1	15%
空心骨×5	25%
棒状之骨×3	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

牙兽洗澡

报酬	几率
青熊兽的甲壳×1	10%
青熊兽的毛×1	36%
青熊兽的腕甲×1	20%
大骨×1	10%
棒状之骨×3	10%
蜂蜜×3	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

打倒水生兽作战！

报酬	几率
水生兽的皮×1	15%
未熟的海绵质×1	30%
龙骨【小】×1	23%
生肉×2	20%
蓝蘑菇×3	8%
武具玉×1	4%

小毒狗龙

报酬	几率
小毒狗龙的皮×1	10%
小毒狗龙的鳞×1	14%
小毒狗龙的鳞×2	8%
小毒狗龙的毒牙×4	24%
小毒狗龙的毒牙×6	15%
龙骨【小】×2	20%
龙骨【小】×4	5%
武具玉×1	4%

制作药材的必须物品

报酬	几率
垂皮龙的皮×1	30%
龙骨【小】×2	15%
龙骨【中】×1	10%
生肉×1	25%
麻痹菇×3	7%
蓝蘑菇×3	9%
武具玉×1	4%

★3

孤岛采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

冻土采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

彩鸟之舞

报酬	几率
彩鸟的鳞×1	20%
彩鸟的羽毛×1	18%
极彩色的羽毛×1	8%
奇怪的喙×1	8%
鸣袋×2	20%
龙骨【中】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

疾走嘉年华！

报酬	几率
野猪的毛皮×1	28%
野猪的毛皮×2	5%
野猪的头×1	3%
生肉×2	16%
棒状之骨×2	20%
蓝蘑菇×2	12%
疲劳伞菇×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

土砂龙！

报酬	几率
土砂龙的背甲×1	5%
土砂龙的甲壳×1	25%
土砂龙的爪×1	10%
土砂龙的头壳×1	5%
肥沃的泥×1	25%
龙骨【大】×1	12%
龙骨【中】×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

追赶狡诈之星！

报酬	几率
彩鸟的鳞×1	20%
彩鸟的羽毛×1	18%
极彩色的羽毛×1	8%
奇怪的喙×1	8%
鸣袋×2	20%
龙骨【中】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

烦人的草食龙

报酬	几率
草食龙的甲壳×1	15%
草食龙的头壳×1	10%
龙骨【中】×1	15%
龙骨【小】×2	20%
生肉×1	18%
空心骨×15	16%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

砂原的野味佳肴？

报酬	几率
巨大鳍×1	15%
尖牙×1	22%
谜之骨×1	20%
切味鱼×3	15%
爆裂沙丁鱼×5	15%
扩散凸眼金鱼×2	9%
武具玉×1	4%

水没林流氓队

报酬	几率
毒狗龙的皮×1	15%
毒狗龙的腕甲×1	20%
毒袋×1	20%
小毒狗龙的鳞×1	12%
小毒狗龙的毒牙×4	15%
龙骨【小】×1	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

打倒水兽！

报酬	几率
水兽的鳞×1	10%
水兽的爪×1	16%
海绵质的皮×1	30%
水兽的头冠×1	8%
水袋×1	10%
狂走浸出物×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

与美味的姻缘？

报酬	几率
飞甲虫的甲壳×2	5%
飞甲虫的甲壳×1	10%
飞甲虫之羽×2	14%
飞甲虫之羽×1	22%
飞甲虫的麻痹针×5	20%
怪物体液×1	15%
不死虫×2	5%
光虫×2	5%
武具玉×1	4%

打倒牙兽头目

报酬	几率
狗龙的皮×1	16%
狗龙的爪×1	20%
王者的围脖×1	5%
小狗龙的鳞×1	8%
小狗龙的皮×1	10%
鸣袋×1	20%
龙骨【小】×1	15%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

强袭！孤岛的水流！

报酬	几率
水兽的鳞×1	10%
水兽的爪×1	16%
海绵质的皮×1	30%
水兽的头冠×1	8%
水袋×1	10%
狂走浸出物×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

孤岛的海贼团

报酬	几率
未熟的海绵质×1	20%
水生兽的皮×1	21%
龙骨【小】×1	15%
龙骨【小】×2	10%
生肉×2	20%
蓝蘑菇×3	10%
武具玉×1	4%

赌在特产蘑菇上的未来

报酬	几率
蓝蘑菇×2	15%
心跳蘑菇×1	10%
疲劳伞菇×1	20%
粘着草×4	20%
染色果×4	25%
蜂蜜×1	8%
曼陀罗×1	2%

大猪的猛攻！

报酬	几率
大猪的牙×1	15%
大猪的皮×1	20%
野猪的头×1	7%
大骨×1	20%
大骨×2	5%
空心骨×10	17%
棒状之骨×4	10%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

雪后的白兔兽

报酬	几率
白兔兽的毛×1	16%
白兔兽的腹甲×1	20%
白兔兽的耳×1	10%
白兔兽的冰爪×1	20%
大骨×2	8%
棒状之骨×4	12%
冰结晶×2	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

诱人入睡的蓝色集团

报酬	几率
小眠狗龙鳞×1	10%
小眠狗龙皮×1	28%
鸟龙种的牙×4	20%
鸟龙种的牙×6	10%
龙骨【小】×2	20%
龙骨【小】×4	6%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

雪山鹿的装饰品

报酬	几率
暖毛皮×2	8%
暖毛皮×1	25%
雪山鹿的角×1	20%
生肉×2	15%
棒状之骨×1	13%
霜草×3	10%
冰结晶×2	5%
武具玉×1	4%

★4

火山采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

女王降临溪流

报酬	几率
雌火龙的鳞×1	10%
雌火龙的甲壳×1	24%
雌火龙的翼膜×1	17%
雌火龙的棘×1	8%
火炎袋×1	15%
龙骨【大】×1	10%
龙牙×5	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

注意落石？！

报酬	几率
赤甲兽的甲壳×1	10%
赤甲兽的爪×1	20%
赤甲兽的蛇腹甲×1	10%
麻痹袋×1	26%
大骨×2	10%
棒状之骨×4	10%
怪物体液×1	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

砂上的餐桌礼仪

报酬	几率
潜口龙的甲壳×1	5%
潜口龙的皮×1	30%
潜口龙爪×1	14%
潜口龙的头壳×1	5%
鲜艳的体液×1	20%
龙骨【大】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

挑战女王

报酬	几率
雌火龙的鳞×1	10%
雌火龙的甲壳×1	24%
雌火龙的翼膜×1	17%
雌火龙的棘×1	8%
火炎袋×1	15%
龙骨【大】×1	10%

龙牙×5	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

狩猎彩鸟！

报酬	几率
彩鸟的鳞×1	20%
彩鸟的羽毛×1	18%
极彩色的羽毛×1	8%
奇怪的喙×1	8%
鸣袋×2	20%
龙骨【中】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

孤岛的相扑大赛！

报酬	几率
青熊兽的腕甲×1	8%
青熊兽的腕甲×2	5%
青熊兽的甲壳×1	30%
青熊兽的毛×2	20%
大骨×2	8%
大骨×1	17%
蜂蜜×6	6%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

苍白的睡眠诱惑

报酬	几率
眠狗龙的皮×1	16%
眠狗龙的爪×1	15%
小眠狗龙鳞×1	8%
小眠狗龙皮×1	15%
睡眠袋×1	20%
龙骨【小】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

黑暗中蠕动的猛毒！

报酬	几率
毒怪龙的皮×1	20%
可怕的皮×1	10%
毒怪龙爪×1	5%
可怕的毒腺×1	25%
白色浸出物×1	20%
龙骨【大】×2	14%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

月光冰舞

报酬	几率
白兔兽的冰爪×1	6%
白兔兽的毛×2	14%
白兔兽的毛×1	10%
白兔兽的腹甲×1	25%
白兔兽的耳×1	18%
大骨×2	15%
冰结晶×3	6%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

前进！冻土调查队！

报酬	几率
小眠狗龙皮×1	22%
小眠狗龙鳞×1	10%
小眠狗龙鳞×2	15%
鸟龙种的牙×4	10%
鸟龙种的牙×6	12%
龙骨【小】×2	15%
龙骨【小】×4	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

极寒之地的采矿任务

报酬	几率
闪亮金属×1	5%
光水晶×1	1%
燕雀石×1	8%
铁矿石×2	10%
大地结晶×1	20%
冰结晶×3	20%
霜草×2	22%
水光原珠×1	10%
武具玉×1	4%

赤甲兽现身！

报酬	几率
赤甲兽的甲壳×1	10%
赤甲兽的爪×1	20%
赤甲兽的蛇腹甲×1	10%
麻痹袋×1	26%
大骨×2	10%
棒状之骨×4	10%
怪物体液×1	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

医生的毒素研究

报酬	几率
毒袋×1	12%
毒狗龙的皮×2	14%
毒狗龙的皮×1	10%
毒狗龙的腕甲×1	25%
王者之喙×1	5%
小毒狗龙的鳞×4	7%
小毒狗龙的毒牙×4	13%
龙骨【小】×2	8%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

讨伐熔岩兽

报酬	几率
溶岩兽的鳞×1	30%
生肉×2	12%
生肉×4	5%
龙骨【中】×1	25%
阳翔原珠×1	10%
水光原珠×1	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

落下的毒雨

报酬	几率
小毒狗龙的皮×2	8%
小毒狗龙的鳞×1	10%
小毒狗龙的鳞×2	13%
小毒狗龙的毒牙×4	15%
小毒狗龙的毒牙×6	23%
龙骨【小】×2	10%
龙骨【小】×4	15%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

我放了点燃石碳

报酬	几率
燕雀石×1	16%
辉龙石×1	5%
铁矿石×2	15%
铁矿石×1	25%
大地结晶×2	20%
红莲石×1	3%
水光原珠×1	12%
武具玉×1	4%

★5

月下雷鸣

报酬	几率
雷狼龙的甲壳×1	8%
雷狼龙的带电毛×1	25%
雷狼龙爪×1	15%
雷狼龙的带电壳×1	16%
超电雷光虫×4	10%
上龙骨×1	10%
龙牙×5	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

红煌流星

报酬	几率
迅龙的鳞×1	10%
迅龙的黑毛×1	25%
迅龙牙×2	15%
迅龙的刃翼×1	8%
迅龙的尾棘×1	7%
空心骨×20	12%
上龙骨×1	10%
龙骨【大】×2	7%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

漆黑之影

报酬	几率
迅龙的鳞×1	10%
迅龙的黑毛×1	25%
迅龙牙×2	15%
迅龙的刃翼×1	8%
迅龙的尾棘×1	7%
空心骨×20	12%
上龙骨×1	10%
龙骨【大】×2	7%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

水兽们的斗争

报酬	几率
水袋×1	8%
水兽的鳞×2	14%
水兽的鳞×1	6%
水兽的爪×1	18%
海绵质的皮×1	28%
水兽的头冠×1	10%
狂走浸出物×2	10%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

狩猎天空王者！

报酬	几率
火龙的鳞×1	10%
火龙的甲壳×1	24%
火龙的翼膜×1	18%
火龙的骨髓×1	6%
火炎袋×1	9%
上龙骨×1	15%
龙牙×5	12%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

不得闯入领地

报酬	几率
雷狼龙的甲壳×1	8%
雷狼龙的带电毛×1	25%
雷狼龙爪×1	15%
雷狼龙的带电壳×1	16%
超电雷光虫×4	10%
上龙骨×1	10%
龙牙×5	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

冰牙龙！

报酬	几率
冰牙龙的甲壳×1	10%
冰牙龙的毛皮×1	26%
冰牙龙的棘×1	8%
琥珀色的牙×1	4%
冰结袋×1	20%
龙爪×8	8%
龙牙×8	8%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

难以抗拒的睡魔

报酬	几率
睡眠袋×1	12%
眠狗龙的皮×2	14%
眠狗龙的皮×1	10%
眠狗龙的爪×1	25%
小眠狗龙鳞×4	7%
小眠狗龙皮×4	18%
龙骨【小】×2	8%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

威胁！火山的铁槌！

报酬	几率
爆锤龙的鳞×1	5%
爆锤龙的甲壳×1	28%
爆锤龙的耐热壳×1	10%
爆锤龙的骨髓×1	6%
溶岩块×2	15%
上龙骨×1	12%
龙骨【大】×2	8%
空心骨	20
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

天空王者雄火龙！

报酬	几率
火龙的鳞×1	10%
火龙的甲壳×1	24%
火龙的翼膜×1	18%
火龙的骨髓×1	6%
火炎袋×1	9%
上龙骨×1	15%
龙牙×5	12%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

魔球！火山的不转球

报酬	几率
麻痹袋×1	12%
赤甲兽的甲壳×2	14%
赤甲兽的甲壳×1	10%
赤甲兽的爪×1	20%
赤甲兽的蛇腹甲×1	16%
大骨×2	12%
怪物体液×1	10%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

小心脚下！

报酬	几率
溶岩兽的鳞×2	1%
溶岩兽的鳞×1	30%
生肉×2	8%
生肉×4	8%
龙骨【中】×1	25%
阳翔原珠×1	12%
水光原珠×1	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

女王林立

报酬	几率
火炎袋×1	5%
雌火龙的鳞×1	10%
雌火龙的甲壳×1	23%
雌火龙的翼膜×1	25%
雌火龙的棘×1	10%
火龙的骨髓×1	5%
上龙骨×1	8%
龙骨【大】×2	8%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%
上龙骨×3	80%
火龙的骨髓×1	15%
雌火龙的逆鳞×1	5%
火炎袋×2	80%
雌火龙的棘×1	20%
雌火龙的鳞×2	100%

银装素裹之中

报酬	几率
勇气之证×1	1%
大猪的皮×1	10%
大猪的牙×1	13%
野猪的头×1	7%
王者的头冠×1	5%
眠狗龙的爪×1	15%
睡眠袋×1	10%
白兔兽的腹甲×1	10%
白兔兽的耳×1	8%
白兔兽的冰爪×1	12%
大骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	1%
大猪的皮×2	100%
眠狗龙的皮×2	100%
白兔兽的毛×2	100%

赤甲激震！潜口猛进！

报酬	几率
勇气之证×1	1%
赤甲兽的爪×1	18%
赤甲兽的蛇腹甲×1	12%
麻痹袋×1	15%
潜口龙爪×1	17%
潜口龙的头壳×1	8%
鲜艳的体液×1	20%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	1%
赤甲兽的甲壳×2	100%
潜口龙的甲壳×3	70%
潜口龙的皮×3	30%

毫无仁义的对抗

报酬	几率
勇气之证×1	1%
毒狗龙的腕甲×1	20%
王者之喙×1	10%
毒袋×1	15%
水兽的爪×1	12%
水兽的头冠×1	8%
水兽的尾巴×1	5%
水袋×1	12%
狂走浸出物×1	8%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	1%
毒狗龙的皮×2	100%
海绵质的皮×3	40%
水兽的鳞×3	60%

孤岛的来访者

报酬	几率
勇气之证×1	1%
青熊兽的甲壳×1	20%
青熊兽的腕甲×1	17%
蜂蜜×4	8%
雌火龙的逆鳞×1	2%
火龙的骨髓×1	6%
雌火龙的棘×1	8%
雌火龙的翼膜×1	13%
火炎袋×1	16%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	1%
青熊兽的毛×2	100%
雌火龙的鳞×3	60%
雌火龙的甲壳×3	40%

★6

力大无穷的尾槌龙

报酬	几率
尾槌龙的甲壳×1	10%
尾槌龙的苔甲×1	20%
尾槌龙的尾甲×1	12%
尾槌龙的驼峰×1	7%
尾槌龙的角×1	9%
空心骨×8	14%
上龙骨×1	16%
龙骨【大】×2	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

狩猎砂原的角龙！

报酬	几率
角龙的背甲×1	8%
角龙的甲壳×1	22%
角龙牙×1	20%
角龙的尾甲×1	5%
卷角×1	10%
角龙的骨髓×1	5%
上龙骨×1	16%
龙骨【大】×2	8%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

轰龙迎击战

报酬	几率
轰龙的甲壳×1	5%
轰龙的鳞×1	30%
轰龙爪×1	10%
轰龙爪×2	5%
轰龙牙×1	10%
轰龙牙×2	5%
龙爪×5	8%
龙牙×5	11%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

尾槌龙流域

报酬	几率
尾槌龙的甲壳×1	10%
尾槌龙的苔甲×1	20%
尾槌龙的尾甲×1	12%
尾槌龙的驼峰×1	7%
尾槌龙的角×1	9%
空心骨×20	14%
上龙骨×1	16%
龙骨【大】×2	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

山之风岚、川之泛滥

报酬	几率
上龙骨×2	1%
尾槌龙的甲壳×1	20%
尾槌龙的苔甲×1	16%
尾槌龙的尾甲×1	10%
尾槌龙的尾骨×1	3%
水兽的鳞×1	13%
海绵质的皮×1	10%
水兽的爪×2	8%
水袋×1	8%
狂走浸出物×2	5%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

冻土的轰鸣咆哮

报酬	几率
轰龙的甲壳×1	5%
轰龙的鳞×1	30%
轰龙爪×1	10%
轰龙爪×2	5%
轰龙牙×1	10%
轰龙牙×2	5%
龙爪×5	8%
龙牙×5	11%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

冻土的舞动白风！

报酬	几率
冰结袋×1	8%
冰牙龙的甲壳×2	14%
冰牙龙的甲壳×1	6%
冰牙龙的毛皮×1	24%
冰牙龙的棘×1	12%
冰牙龙的尾巴×1	8%
琥珀色的牙×1	8%
龙爪×12	4%
龙牙×12	4%
上龙骨×2	6%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

冻土大混战

报酬	几率
上龙骨×2	1%
轰龙的鳞×1	12%
轰龙的甲壳×1	10%
轰龙爪×2	6%
轰龙牙×2	6%
轰龙的尾巴×1	5%
轰龙的头壳×1	7%
可怕的皮×1	12%
毒怪龙的皮×1	10%
毒怪龙爪×1	6%
可怕的毒腺×2	5%
恐怖的嘴×1	8%
白色浸出物×2	6%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

火海之龙

报酬	几率
炎戈龙的甲壳×1	5%
炎戈龙的皮×1	20%
炎戈龙的燃鳞×1	15%
炎戈龙的鳍×1	9%
赤热的胸壳×1	15%
红莲石×1	10%
溶岩块×4	10%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

火山鸣动！

报酬	几率
爆锤龙的骨髓×1	1%
爆锤龙的鳞×2	14%
爆锤龙的鳞×1	8%
爆锤龙的甲壳×1	22%
爆锤龙的耐热壳×1	15%
爆锤龙的颚×1	8%
溶岩块×4	10%
上龙骨×2	8%
空心骨×20	8%

闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

天与地的领域!

报酬	几率
火龙的骨髓×1	1%
火龙的甲壳×1	15%
火龙的鳞×2	15%
火龙的翼膜×1	8%
雌火龙的甲壳×1	15%
雌火龙的鳞×2	15%
雌火龙的棘×1	8%
火炎袋×2	11%
上龙骨×2	6%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

迅速・雷光・耸立的高墙

报酬	几率
勇气之证×1	1%
迅龙的骨髓×1	1%
迅龙的尾巴×1	7%
迅龙牙×1	10%
迅龙的尾棘×1	15%
迅龙的刃翼×1	12%
雷狼龙的逆鳞×1	1%
雷狼龙的带电壳×1	12%
雷狼龙爪×1	10%
雷狼龙的角×1	8%
雷狼龙的尾巴×1	8%
超电雷光虫×4	6%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	1%
迅龙的鳞×3	60%
迅龙的黑毛×3	40%
雷狼龙的甲壳×3	60%
雷狼龙的带电毛×3	40%

来自砂原的救援请求

报酬	几率
勇气之证×1	1%
土砂龙的头壳×1	8%
土砂龙的尾巴×1	10%
土砂龙的爪×1	12%
肥沃的泥×1	15%
上质卷角×1	7%
角龙的骨髓×1	2%
角龙的尾甲×1	10%
角龙的背甲×1	16%
角龙牙×2	10%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	1%
土砂龙的甲壳×3	60%
土砂龙的背甲×3	40%
角龙的甲壳×3	100%

双焰

报酬	几率
勇气之证×1	1%
火龙的逆鳞×1	2%
火龙的骨髓×1	6%
火龙的尾巴×1	12%
火龙的翼膜×1	10%
火炎袋×1	15%
炎戈龙的锚嘴×1	8%
炎戈龙爪×2	6%
炎戈龙的鳍×1	10%
炎戈龙的尾巴×1	9%
赤热的胸壳×1	8%
红莲石×2	4%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	1%
火龙的鳞×3	60%
火龙的甲壳×3	40%
炎戈龙的甲壳×3	60%
炎戈龙的皮×3	40%

终焉的吞噬者

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
恐暴龙的宝玉×1	1%
恐暴龙的尾巴×1	8%
恐暴龙的头壳×1	8%
恐暴龙的大牙×2	6%
恐暴龙的钩爪×2	7%
轰龙的腮帮×1	3%
轰龙的锐牙×2	9%
轰龙的尖爪×2	8%
轰龙的尾巴×1	10%
迅龙的延髓×1	2%
迅龙的锐牙×1	10%
迅龙的锐刃翼×1	12%
迅龙的尾棘×2	6%
坚武具玉×3	3%
重武具玉×2	3%
腐朽护身符×2	3%
恐暴龙的黑鳞×3	60%
恐暴龙的黑皮×3	40%
轰龙的坚壳×3	60%
轰龙的上鳞×3	40%
迅龙的上鳞×3	60%
迅龙的上黑毛×3	40%

大沙漠盛宴!!

报酬	几率
峰山龙的苍鳞×1	15%
峰山龙的苍鳞×2	10%
峰山龙的甲岩壳×1	24%
峰山龙的腕甲×1	18%
坚硬的龙牙×1	12%
古龙血×1	13%
大地的龙玉×1	2%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%
勇气之证×1	80%
勇气之证×2	20%

集会下位

★1

青熊兽的侵蚀

报酬	几率
青熊兽的毛×1	4%
青熊兽的甲壳×1	20%
尖牙×1	22%
尖牙×2	10%
棒状之骨×1	30%
蜂蜜×2	10%
武具玉×1	4%

突进、猛进、大野猪王

报酬	几率
大猪的皮×1	10%
生肉×2	20%
棒状之骨×1	30%
空心骨×5	36%
武具玉×1	4%

示范如何狩猎狗龙!

报酬	几率
狗龙的皮×1	5%
狗龙的爪×1	16%
小狗龙的鳞×1	25%
小狗龙的皮×1	20%
龙骨【小】×1	20%
龙骨【小】×2	10%
武具玉×1	4%

帮忙收集蜂蜜

报酬	几率
蜂蜜×1	20%
土蜂的幼虫×1	16%
苦虫×1	15%
霜草×1	15%
贯通果×1	17%
常春藤叶×1	17%

砂原的小狗龙

报酬	几率
小狗龙的皮×1	10%
小狗龙的鳞×1	20%
鸟龙种的牙×2	10%
鸟龙种的牙×4	5%
龙骨【小】×1	26%
针果×2	25%
武具玉×1	4%

古代浪漫?龙骨结晶!

报酬	几率
铁矿石×1	8%
大地结晶×1	4%
石子×2	20%
仙人掌花×1	20%
霜草×1	20%
空心骨×3	28%

水没林流氓队

报酬	几率
毒狗龙的皮×1	5%
毒狗龙的腕甲×1	10%
毒袋×1	15%
小毒狗龙的鳞×1	20%
小毒狗龙的毒牙×2	25%
龙骨【小】×1	21%
武具玉×1	4%

小毒狗龙

报酬	几率
小毒狗龙的皮×1	10%
小毒狗龙的鳞×1	15%
小毒狗龙的毒牙×2	20%
小毒狗龙的毒牙×4	10%
龙骨【小】×1	26%
解毒草×1	15%
武具玉×1	4%

特产蘑菇宴会

报酬	几率
蓝蘑菇×1	15%
硝化菇×1	8%
心跳蘑菇×1	12%
毒伞菇×1	17%
麻痹菇×1	28%
粘着草×1	20%

★2

疾走嘉年华!

报酬	几率
野猪的毛皮×1	15%
生肉×1	25%
棒状之骨×1	22%
蓝蘑菇×1	10%
空心骨×3	24%
武具玉×1	4%

击退溪流的雌狗龙

报酬	几率
小狗龙的皮×1	10%
小狗龙的鳞×1	20%
鸟龙种的牙×1	20%
鸟龙种的牙×2	8%
龙骨【小】×1	20%
龙骨【小】×2	5%
常春藤叶×1	13%
武具玉×1	4%

土砂龙!

报酬	几率
土砂龙的甲壳×1	5%
土砂龙的背甲×1	25%
肥沃的泥×1	22%
龙骨【大】×1	10%
龙骨【中】×1	23%
火药草×1	9%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

砂上的餐桌礼仪

报酬	几率
潜口龙的皮×1	1%
潜口龙的甲壳×1	25%
鲜艳的体液×1	20%
龙骨【大】×1	10%
龙骨【中】×1	23%
仙人掌花×1	15%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

追赶狡诈之星!

报酬	几率
彩鸟的鳞×1	10%
彩鸟的羽毛×1	15%
鸣袋×1	20%
龙骨【中】×1	15%
龙骨【小】×1	33%
火打石×1	1%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

注意落石?!

报酬	几率
赤甲兽的甲壳×1	6%
赤甲兽的爪×1	15%
麻痹袋×1	20%
大骨×1	15%
棒状之骨×2	30%
辣椒×1	10%
武具玉×1	4%

砂原的野味佳肴?

报酬	几率
尖牙×1	20%
巨大鳍×1	15%
谜之骨×1	18%
切味鱼×3	20%
爆裂沙丁鱼×5	23%
武具玉×1	4%

强袭!孤岛的水流!

报酬	几率
水兽的鳞×1	8%
海绵质的皮×1	20%
水袋×1	10%
狂走浸出物×1	18%
龙骨【中】×1	15%
龙骨【小】×1	23%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

孤岛的海贼团

报酬	几率
水生兽的皮×1	12%
未熟的海绵质×1	25%
龙骨【小】×1	27%
生肉×2	20%
蓝蘑菇×2	12%
武具玉×1	4%

黑暗中蠕动的猛毒!

报酬	几率
毒怪龙的皮×1	10%
可怕的皮×1	8%
毒袋×1	15%
白色浸出物×1	18%
龙骨【大】×1	30%
龙骨【中】×1	13%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

雪后的白兔兽

报酬	几率
白兔兽的毛×1	10%
白兔兽的耳×1	8%
尖牙×2	22%
大骨×1	15%
棒状之骨×2	26%
冰结晶×1	15%
武具玉×1	4%

极寒之地的采矿任务

报酬	几率
冰结晶×2	10%
冰结晶×1	20%
闪亮金属×1	5%
铁矿石×1	30%
大地结晶×1	17%
霜草×2	18%

★3

报酬几率

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

砂原采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

水没林采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

示范如何狩猎狗龙!

报酬	几率
狗龙的爪×1	12%
狗龙的皮×1	25%
狗龙的头×1	5%
小狗龙的鳞×2	8%
小狗龙的皮×2	8%
鸣袋×1	24%
龙骨【小】×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

讨伐溪流的小狗龙

报酬	几率
小狗龙的鳞×2	10%
小狗龙的鳞×1	17%
小狗龙的皮×2	10%
鸟龙种的牙×4	20%
鸟龙种的牙×6	16%
龙骨【小】×2	13%
龙骨【小】×4	10%
武具玉×1	4%

梦幻的蘑菇汁

报酬	几率
蓝蘑菇×2	15%
蓝蘑菇×1	8%
硝化菇×1	15%
疲劳伞菇×1	20%
粘着草×4	12%
染色果×4	12%
常春藤叶×4	10%
蜂蜜×1	8%

土砂龙!

报酬	几率
土砂龙的背甲×1	15%
土砂龙的甲壳×1	25%
土砂龙的爪×1	12%
土砂龙的头壳×1	7%
肥沃的泥×2	15%
龙骨【大】×1	10%
龙骨【中】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

砂原的流氓头目

报酬	几率
狗龙的爪×1	12%
狗龙的皮×1	25%
狗龙的头×1	5%
小狗龙的鳞×2	8%
小狗龙的皮×2	8%
鸣袋×1	24%
龙骨【小】×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

烦人的草食龙

报酬	几率
草食龙的甲壳×1	24%
草食龙的头壳×1	12%
龙骨【中】×1	18%
龙骨【小】×2	20%
生肉×1	10%
空心骨×15	12%
武具玉×1	4%

砂原的野味佳肴?

报酬	几率
巨大鳍×1	23%
尖牙×2	10%
尖牙×1	18%
谜之骨×1	10%
切味鱼×5	13%
爆裂沙丁鱼×5	13%
扩散凸眼金鱼×2	9%
武具玉×1	4%

打倒水兽!

报酬	几率
海绵质的皮×1	15%
水兽的鳞×1	20%
水兽的爪×1	23%
水兽的头冠×1	12%
水袋×1	14%
狂走浸出物×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

水没林流氓队

报酬	几率
毒狗龙的腕甲×1	10%
毒狗龙的皮×1	30%
毒袋×1	24%
王者之喙×1	5%
小毒狗龙的鳞×2	5%
小毒狗龙的毒牙×4	10%
龙骨【小】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

疾走中的凶狠大猪!

报酬	几率
大猪的皮×1	20%
大猪的牙×1	24%
野猪的头×1	10%
大骨×1	20%
空心骨×5	12%
棒状之骨×4	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

打倒水生兽!

报酬	几率
未熟的海绵质×1	20%
水生兽的皮×1	21%
龙骨【小】×1	15%
龙骨【小】×2	10%
生肉×2	20%
蓝蘑菇×3	10%
武具玉×1	4%

黄金的礼物

报酬	几率
爆裂龙鱼×2	10%
破裂龙鱼×3	15%
扩散凸眼金鱼×2	10%
针金枪鱼×3	13%
鱼刺身×2	15%
切味鱼×3	15%
小金鱼×1	10%
蚯蚓鱼饵×3	8%
武具玉×1	4%

狩猎彩鸟!

报酬	几率
彩鸟的羽毛×1	10%
彩鸟的鳞×1	26%
极彩色的羽毛×1	10%
奇怪的喙×1	10%
火打石×1	8%
鸣袋×2	22%
龙骨【中】×2	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

为了向孤岛进军的我的主人

报酬	几率
青熊兽的甲壳×1	15%
青熊兽的毛×2	10%
青熊兽的毛×1	16%
青熊兽的腕甲×1	25%
大骨×1	12%
棒状之骨×4	8%
蜂蜜×4	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

女人当权也很开心嘛!

报酬	几率
小狗龙的皮×1	15%
小狗龙的鳞×1	20%
小狗龙的鳞×2	5%
鸟龙种的牙×4	20%
鸟龙种的牙×6	10%
龙骨【小】×1	16%
龙骨【小】×2	10%
武具玉×1	4%

飞甲虫们的宴会

报酬	几率
怪物体液×1	15%
飞甲虫的甲壳×2	15%
飞甲虫的甲壳×4	5%

报酬	几率
飞甲虫之羽×2	15%
飞甲虫之羽×4	5%
飞甲虫的麻痹针×5	25%
不死虫×2	6%
光虫×2	10%
武具玉×1	4%

★4

孤岛采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

冻土采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

火山采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

雌火龙现身

报酬	几率
雌火龙的甲壳×1	16%
雌火龙的鳞×1	20%
雌火龙的翼膜×1	20%
雌火龙的棘×1	10%
火炎袋×2	8%
龙骨【大】×1	10%
龙牙×5	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

红煌流星

报酬	几率
迅龙的黑毛×1	5%
迅龙的鳞×1	30%
迅龙牙×2	10%
迅龙的刃翼×1	10%
迅龙的尾棘×2	7%
迅龙的尾巴×1	10%
空心骨×20	10%
上龙骨×1	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

溪流的喧闹

报酬	几率
彩鸟的羽毛×1	10%
彩鸟的鳞×1	26%
极彩色的羽毛×1	10%
奇怪的喙×1	10%
火打石×1	8%
鸣袋×2	22%
龙骨【中】×2	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

大野猪大集合

报酬	几率
野猪的毛皮×2	13%
野猪的毛皮×1	25%
野猪的头×1	7%
生肉×3	10%
棒状之骨×2	12%
蓝蘑菇×2	15%
疲劳伞菇×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

注意落石？！

报酬	几率
赤甲兽的甲壳×1	8%
赤甲兽的爪×1	22%
赤甲兽的蛇腹甲×1	14%
麻痹袋×1	30%
大骨×2	10%
棒状之骨×6	4%
怪物体液×2	6%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
武具玉×1	4%

砂上的餐桌礼仪

报酬	几率
潜口龙的甲壳×1	20%
潜口龙的皮×1	24%
潜口龙爪×2	10%
潜口龙的头壳×1	8%
鲜艳的体液×1	22%
龙骨【大】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

交纳龙骨结晶！

报酬	几率
燕雀石×1	6%
铁矿石×1	22%
大地结晶×1	15%
石子×4	20%
仙人掌花×2	15%
空心骨×3	18%
武具玉×1	4%

漆黑之影

报酬	几率
迅龙的黑毛×1	5%
迅龙的鳞×1	30%
迅龙牙×2	10%
迅龙的刃翼×1	10%
迅龙的尾棘×2	7%
迅龙的尾巴×1	10%
空心骨×20	10%
上龙骨×1	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

狩猎女王雌火龙

报酬	几率
雌火龙的甲壳×1	16%
雌火龙的鳞×1	20%
雌火龙的翼膜×1	20%
雌火龙的棘×1	10%
火炎袋×2	8%
龙骨【大】×1	10%
龙牙×5	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

雪后的白兔兽

报酬	几率
白兔兽的腹甲×1	10%
白兔兽的毛×1	26%
白兔兽的耳×1	12%
白兔兽的冰爪×1	24%
大骨×2	10%
棒状之骨×6	6%
冰结晶×3	6%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

苍白的睡眠诱惑

报酬	几率
眠狗龙的爪×1	10%
眠狗龙的皮×1	30%
小眠狗龙鳞×2	8%
小眠狗龙皮×2	10%
睡眠袋×1	24%
龙骨【小】×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

追击毒怪龙

报酬	几率
可怕的皮×1	10%
毒怪龙的皮×1	25%
毒怪龙爪×1	7%
可怕的毒腺×1	25%
恐怖的嘴×1	5%
白色浸出物×2	12%
龙骨【大】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

冰牙龙！

报酬	几率
冰牙龙的毛皮×1	12%
冰牙龙的甲壳×1	20%
冰牙龙的棘×1	10%
冰牙龙爪×2	4%
琥珀色的牙×1	6%
冰结袋×1	22%
龙爪×8	6%
龙牙×8	6%
上龙骨×2	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

前进！冻土调查队！

报酬	几率
小眠狗龙皮×1	22%
小眠狗龙鳞×1	10%
小眠狗龙鳞×2	15%
鸟龙种的牙×4	10%
鸟龙种的牙×6	12%
龙骨【小】×2	15%
龙骨【小】×4	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

极寒之地的采矿任务

报酬	几率
闪亮金属×1	5%
光水晶×1	2%
燕雀石×1	10%
铁矿石×2	12%
大地结晶×1	20%
冰结晶×3	20%
霜草×2	15%
水光原珠×1	12%
武具玉×1	4%

猛犸的舌头品尝会开幕！

报酬	几率
棒状之骨×2	25%
大骨×1	10%
生肉×2	10%
生肉×1	30%
霜草×3	13%
冰结晶×2	8%
武具玉×1	4%

赤甲兽现身！

报酬	几率
赤甲兽的甲壳×1	8%
赤甲兽的爪×1	22%
赤甲兽的蛇腹甲×1	14%
麻痹袋×1	30%
大骨×2	10%
棒状之骨×6	4%
怪物体液×2	6%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

火山亦受毒害

报酬	几率
毒狗龙的腕甲×1	10%
毒狗龙的皮×1	30%
毒袋×1	24%
王者之喙×1	5%
小毒狗龙的鳞×2	5%
小毒狗龙的毒牙×4	10%
龙骨【小】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

威胁！火山的铁槌！

报酬	几率
爆锤龙的甲壳×1	16%
爆锤龙的鳞×1	30%
爆锤龙的耐热壳×1	12%
爆锤龙的骨髓×1	8%
溶岩块×4	8%
上龙骨×2	10%
空心骨×20	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

小心脚下！

报酬	几率
溶岩兽的鳞×2	1%
溶岩兽的鳞×1	30%
生肉×2	8%
生肉×4	8%
龙骨【中】×1	25%
阳翔原珠×1	12%
水光原珠×1	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

给我去挖燃石炭！

报酬	几率
燕雀石×1	18%
辉龙石×1	7%
铁矿石×2	20%
铁矿石×1	15%
大地结晶×2	22%
红莲石×1	5%
水光原珠×2	9%
武具玉×1	4%

★5

先发制胜！

报酬	几率
雷狼龙的带电壳×1	15%
雷狼龙的甲壳×1	18%
雷狼龙的带电毛×1	20%
雷狼龙爪×2	10%
雷狼龙的角×1	5%
超电雷光虫×4	10%
上龙骨×1	10%
龙牙×5	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

月夜的暗动

报酬	几率
上龙骨×2	1%
雌火龙的甲壳×1	15%
雌火龙的鳞×2	15%
雌火龙的棘×1	8%
火龙的骨髓×1	5%
雌火龙的逆鳞×1	3%
尾槌龙的甲壳×1	20%
尾槌龙的苔甲×1	14%
尾槌龙的尾甲×1	10%
尾槌龙的尾骨×1	3%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

狩猎砂原的角龙！

报酬	几率
角龙的背甲×1	12%
角龙的甲壳×1	24%
角龙牙×1	15%
角龙牙×2	5%
角龙的尾甲×1	7%
卷角×1	10%
角龙的骨髓×1	7%
上龙骨×1	14%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

轰龙迎击战

报酬	几率
轰龙的甲壳×1	8%
轰龙的鳞×1	20%
轰龙爪×1	10%
轰龙爪×2	8%
轰龙牙×1	10%
轰龙牙×2	8%
轰龙的头壳×1	5%
龙爪×5	5%
龙牙×5	10%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

追赶狡诈之星！

报酬	几率
极彩色的羽毛×1	4%
彩鸟的鳞×1	16%
彩鸟的羽毛×1	20%
奇怪的喙×1	12%
火打石×1	12%
鸣袋×2	20%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

角龙与土砂龙的猛攻！

报酬	几率
上龙骨×2	1%
角龙的背甲×1	20%
角龙的甲壳×1	15%
角龙的骨髓×1	7%
上质卷角×1	5%
土砂龙的背甲×1	15%
土砂龙的甲壳×1	12%
土砂龙的爪×2	6%
土砂龙的头壳×1	5%
肥沃的泥×2	8%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

尾槌龙流域

报酬	几率
尾槌龙的苔甲×1	15%
尾槌龙的甲壳×1	22%
尾槌龙的尾甲×1	14%
尾槌龙的驼峰×1	8%
尾槌龙的角×1	10%
空心骨×20	10%
上龙骨×1	15%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

漆黑双风

报酬	几率
迅龙的骨髓×1	1%
迅龙的鳞×2	5%
迅龙的鳞×1	15%
迅龙的黑毛×1	20%
迅龙牙×2	10%
迅龙的刃翼×2	4%
迅龙的刃翼×1	8%
迅龙的尾棘×1	15%
空心骨×20	8%
上龙骨×2	8%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

无双狩人

报酬	几率
雷狼龙的带电壳×1	15%
雷狼龙的甲壳×1	18%
雷狼龙的带电毛×1	20%
雷狼龙爪×2	10%
雷狼龙的角×1	5%
超电雷光虫×4	10%
上龙骨×1	10%
龙牙×5	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

狩猎天空王者！

报酬	几率
火龙的甲壳×1	16%
火龙的鳞×1	20%
火龙的翼膜×1	20%
火龙的骨髓×1	8%
火炎袋×1	10%
上龙骨×2	10%
龙牙×5	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

天与地的领域！

报酬	几率
火龙的骨髓×1	5%
火龙的甲壳×2	9%
火龙的鳞×2	15%
火龙的翼膜×1	10%
雌火龙的甲壳×2	9%
雌火龙的鳞×2	15%
雌火龙的棘×1	10%
火炎袋×2	13%
上龙骨×2	8%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

冻土的轰鸣咆哮

报酬	几率
轰龙的甲壳×1	8%
轰龙的鳞×1	20%
轰龙爪×1	10%
轰龙爪×2	8%
轰龙牙×1	10%
轰龙牙×2	8%
轰龙的头壳×1	5%
龙爪×5	5%
龙牙×5	10%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

疾风与猛毒

报酬	几率
上龙骨×2	2%
冰牙龙的甲壳×1	10%
冰牙龙的毛皮×1	13%
冰牙龙的棘×1	8%
琥珀色的牙×1	5%
冰结袋×1	10%
可怕的皮×1	12%
毒怪龙的皮×1	10%
毒怪龙爪×1	6%
可怕的毒腺×2	5%
恐怖的嘴×1	8%
白色浸出物×2	5%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%

火海之龙

报酬	几率
炎戈龙的甲壳×1	10%
炎戈龙的皮×1	20%
炎戈龙的燃鳞×2	8%
炎戈龙的鳍×1	12%
炎戈龙的锚嘴×1	8%
赤热的胸壳×1	15%
红莲石×2	6%
溶岩块×4	10%
上龙骨×2	5%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

火山炎上！

报酬	几率
溶岩块×6	1%
炎戈龙的甲壳×1	13%
炎戈龙的皮×1	10%
炎戈龙的燃鳞×2	6%
炎戈龙爪×2	8%
赤热的胸壳×1	10%
爆锤龙的鳞×1	13%
爆锤龙的甲壳×1	12%
爆锤龙的耐热壳×1	10%
爆锤龙的颚×1	6%
爆锤龙的骨髓×1	5%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

集结！砂原的土砂龙之战

报酬	几率
土砂龙的甲壳×2	1%
土砂龙的甲壳×1	10%
土砂龙的背甲×1	15%
土砂龙的尾巴×1	5%
肥沃的泥×1	20%
龙骨【中】×1	13%
龙骨【大】×1	20%
上龙骨×1	10%
谜之护身符×2	2%
谜之护身符×1	4%
上龙骨×5	100%

林中巨兽

报酬	几率
勇气之证×1	1%
青熊兽的甲壳×1	13%
青熊兽的腕甲×1	10%
蜂蜜×4	5%
大猪的皮×1	8%
大猪的牙×1	13%
野猪的头×1	7%
迅龙的骨髓×1	2%
迅龙的尾巴×1	6%
迅龙牙×2	8%
迅龙的尾棘×1	10%
迅龙的刃翼×2	8%
大骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	1%
青熊兽的毛×2	100%
大猪的皮×2	100%
迅龙的鳞×3	60%
迅龙的黑毛×3	40%

砂原的大胃王冠军赛

报酬	几率
勇气之证×1	1%
潜口龙爪×1	15%
潜口龙的头壳×1	8%

鲜艳的体液×2	8%
潜口龙的甲壳×1	14%
轰龙的头壳×1	4%
轰龙牙×1	10%
轰龙爪×1	10%
轰龙的尾巴×1	6%
轰龙的甲壳×1	15%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	1%
潜口龙的皮×3	100%
轰龙的鳞×3	100%

孤岛森林

报酬	几率
勇气之证×1	1%
王者的围脖×1	5%
狗龙的头×1	3%
狗龙的爪×1	15%
鸣袋×1	12%
火龙的逆鳞×1	2%
火龙的骨髓×1	6%
火龙的尾巴×1	12%
火龙的翼膜×1	12%
火炎袋×1	18%
上龙骨×2	8%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	1%
狗龙的皮×2	100%
火龙的鳞×3	60%
火龙的甲壳×3	40%

诚为我主进火山

报酬	几率
勇气之证×1	1%
王者之喙×1	5%
毒狗龙的腕甲×1	15%
毒袋×1	15%
爆锤龙的骨髓×1	4%
爆锤龙的耐热壳×1	16%
爆锤龙的颚×1	10%
溶岩块×4	20%
上龙骨×2	8%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	1%
毒狗龙的皮×2	100%
爆锤龙的鳞×3	60%
爆锤龙的甲壳×3	40%

强豪集结

报酬	几率
勇气之证×1	1%
青熊兽的甲壳×1	10%
青熊兽的腕甲×1	8%
蜂蜜×4	4%
王者的头冠×1	4%
眠狗龙的爪×1	10%
睡眠袋×1	8%
赤甲兽的爪×1	8%
赤甲兽的蛇腹甲×1	6%
麻痹袋×1	8%
大猪的皮×1	5%
大猪的牙×1	12%
野猪的头×1	5%
大骨×2	5%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	1%
青熊兽的毛×2	100%
眠狗龙的皮×2	100%
赤甲兽的甲壳×2	100%
大猪的皮×2	100%

峰山龙

报酬	几率
峰山龙的甲岩壳×1	15%
峰山龙的苍鳞×1	24%
峰山龙的腕甲×1	10%
坚硬的龙牙×1	20%
古龙血×1	6%
钢蛋×1	18%
大地的龙玉×1	1%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%
勇气之证×1	100%

集会上位

★6

溪流采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

砂原采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

水没林采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

孤岛采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

青熊兽真烦人×2

报酬	几率
青熊兽的坚腕甲×1	8%
青熊兽的坚腕甲×2	5%
青熊兽的坚壳×1	30%
青熊兽的刚毛×2	20%
坚固之骨×2	8%
坚固之骨×1	17%
蜂蜜×8	6%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

别小看了突进

报酬	几率
大猪的硬皮×2	5%
大猪的硬皮×1	20%
大猪的牙×2	15%
野猪的头×1	8%
坚固之骨×2	17%
坚固之骨×1	12%
大骨×2	7%
空心骨×10	10%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

讨伐溪流的小狗龙

报酬	几率
上质的鸟龙骨×2	20%
上质的鸟龙骨×4	5%
小狗龙的上鳞×1	12%
小狗龙的鳞×2	15%
小狗龙的皮×2	12%
鸟龙种的牙×6	30%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

飞甲虫扫荡作战

报酬	几率
飞甲虫的坚壳×1	15%
飞甲虫的甲壳×2	10%
飞甲虫之羽×2	10%
飞甲虫的麻痹针×14	14%
怪物浓汁×1	20%
怪物体液×2	5%
上质的腹袋×1	20%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

全体受罚！

报酬	几率
狗龙的尖爪×1	16%
狗龙的上皮×1	21%
狗龙的皮×2	5%
狗龙的爪×2	5%
王者的围脖×1	12%
狗龙的头×1	7%
鸣袋×4	15%
上质的鸟龙骨×2	10%
鸟龙玉×1	3%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

土砂龙！

报酬	几率
土砂龙的坚甲×1	14%
土砂龙的背甲×1	5%
土砂龙的坚壳×1	20%
土砂龙的锐爪×1	12%
土砂龙的头壳×1	10%
肥沃的泥×4	12%
尖龙骨×1	13%
上龙骨×2	8%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

泥沼双子

报酬	几率
土砂龙的坚壳×2	5%
土砂龙的坚壳×1	15%
土砂龙的坚甲×1	25%
土砂龙的锐爪×2	5%
土砂龙的锐爪×1	7%
土砂龙的头壳×1	12%
肥沃的泥×4	15%
尖龙骨×2	8%
龙玉×1	2%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

疾走中的凶狠大猪！

报酬	几率
大猪的硬皮×1	18%
大猪的牙×1	20%
野猪的头×1	6%
坚固之骨×1	20%
大骨×2	5%
空心骨×10	15%
棒状之骨×6	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

牙兽洗澡

报酬	几率
青熊兽的坚壳×1	12%
青熊兽的刚毛×1	36%
青熊兽的坚腕甲×1	20%
坚固之骨×1	12%
棒状之骨×6	6%
蜂蜜×6	8%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

水没林的紫雾

报酬	几率
猛毒袋×1	10%
毒狗龙的上皮×1	20%
毒狗龙的皮×2	5%
毒狗龙的坚腕甲×1	23%
毒狗龙的腕甲×2	5%
王者之喙×1	5%
小毒狗龙的毒牙×8	15%
上质的鸟龙骨×2	8%
鸟龙玉×1	3%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

集结！水没林的紫水兽大战

报酬	几率
紫水兽的锐爪×1	8%
紫水兽的上鳞×1	18%
海绵质的皮×1	23%
高级的头冠×1	10%
大水袋×1	10%
尖龙骨×1	12%
狂走浸出物×2	13%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

诚为我主进水没林

报酬	几率
大水袋×1	4%
水兽的锐爪×1	13%
水兽的上鳞×2	6%
海绵质的上皮×1	9%
紫水兽的锐爪×1	13%
紫水兽的上鳞×2	6%
海绵质的皮×1	9%
高级的头冠×1	8%
狂走浸出物×4	8%
尖龙骨×1	16%
龙玉×1	2%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

蓝蘑菇＋解毒草＝？

报酬	几率
小毒狗龙的上鳞×2	8%
小毒狗龙的上鳞×1	10%
小毒狗龙的鳞×2	8%
小毒狗龙的皮×2	10%
小毒狗龙的毒牙×4	16%
小毒狗龙的毒牙×6	20%
上质的鸟龙骨×2	22%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

狩猎恶毒族群的首领！

报酬	几率
狗龙的上皮×1	18%
狗龙的皮×2	5%
狗龙的尖爪×1	26%
狗龙的爪×2	5%
王者的围脖×1	10%
狗龙的头×1	5%
鸣袋×2	15%
上质的鸟龙骨×2	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

强袭的孤岛水流！

报酬	几率
水兽的上鳞×1	10%
水兽的锐爪×1	16%
海绵质的上皮×1	23%
高级的头冠×1	10%
大水袋×1	10%
尖龙骨×1	12%
狂走浸出物×2	13%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

紫水之毒

报酬	几率
紫水兽的锐爪×1	8%
紫水兽的上鳞×1	18%
海绵质的皮×1	23%
高级的头冠×1	10%
大水袋×1	10%
尖龙骨×1	12%
狂走浸出物×2	13%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

讨伐水生兽！

报酬	几率
水生兽的上皮×1	15%
水生兽的上皮×2	5%
水生兽的皮×3	14%
未熟的海绵质×2	14%
龙骨【中】×2	12%
龙骨【小】×4	8%
生肉×4	16%
蓝蘑菇×3	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

狩猎彩鸟！

报酬	几率
彩鸟的上鳞×1	20%
彩鸟的鳞×2	5%
彩鸟之翼×1	18%
彩鸟的羽毛×2	5%
极彩色的羽毛×1	10%
漂亮的喙×1	8%
鸣袋×2	18%
尖龙骨×1	10%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

棋盘上的喧闹曲

报酬	几率
草食龙的坚壳×2	8%
草食龙的坚壳×1	13%
草食龙的甲壳×2	8%
草食龙的头壳×1	12%
龙骨【中】×2	8%
生肉×4	18%
野猪的毛皮×4	8%
野猪的头×1	5%
谜之护身符×2	8%
闪光护身符×1	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

★7

冻土采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

火山采集之旅

报酬	几率
谜之骨×1	25%
蚯蚓鱼饵×1	25%
红种子×2	25%
绿种子×2	25%

黑夜的迅龙

报酬	几率
迅龙的上黑毛×1	5%
迅龙的上鳞×1	30%
迅龙的锐牙×2	10%
迅龙的锐刃翼×1	10%
迅龙的尾棘×2	12%
空心骨×20	10%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

雌火龙现身

报酬	几率
雌火龙的坚壳×1	10%
雌火龙的上鳞×1	15%
雌火龙的翼膜×1	12%
火龙的骨髓×1	9%
雌火龙的上棘×1	5%
雌火龙的棘×1	10%
爆炎袋×1	10%
龙牙×5	8%
尖龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

注意落石？！

报酬	几率
赤甲兽的坚壳×1	10%
赤甲兽的尖爪×1	24%
赤甲兽的蛇腹甲×2	10%
强力麻痹袋×1	26%
麻痹袋×2	8%
坚固之骨×2	10%
怪物浓汁×2	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

砂上的餐桌礼仪

报酬	几率
潜口龙的坚壳×1	15%
潜口龙的上皮×1	21%
潜口龙的尖爪×1	14%
潜口龙的头壳×1	8%
极彩色的体液×1	16%
尖龙骨×1	15%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

龙口脱险

报酬	几率
潜口龙的上皮×2	5%
潜口龙的上皮×1	10%
潜口龙的坚壳×1	22%
潜口龙的尖爪×2	10%
潜口龙的头壳×1	10%
极彩色的体液×1	20%
尖龙骨×2	10%
龙玉×1	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

砂原上的风牙龙卷

报酬	几率
风牙龙的上毛皮×1	10%
风牙龙的坚壳×1	24%
群青色的锐牙×1	6%
强韧的胸膜×1	20%
龙爪×8	6%
龙牙×8	6%
尖龙骨×1	17%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

追赶狡诈之星！

报酬	几率
彩鸟的上鳞×1	20%
彩鸟的鳞×2	5%
彩鸟之翼×1	18%
彩鸟的羽毛×2	5%
极彩色的羽毛×1	10%
漂亮的喙×1	8%
鸣袋×2	18%
尖龙骨×1	10%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

暗中・迅速・决斗之影

报酬	几率
绿迅龙的上斑毛×1	5%
绿迅龙的上鳞×1	30%
绿迅龙的锐牙×2	10%
绿迅龙的锐刃翼×1	10%
迅龙的尾棘×2	12%
空心骨×20	10%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

花开水没林

报酬	几率
红彩鸟的上鳞×1	20%
红彩鸟之翼×1	18%
极彩色的羽毛×1	10%
漂亮的喙×1	8%
电气石×1	8%
鸣袋×2	18%
尖龙骨×1	12%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

狩猎女王雌火龙

报酬	几率
雌火龙的坚壳×1	10%
雌火龙的上鳞×1	15%
雌火龙的翼膜×1	12%
火龙的骨髓×1	9%
雌火龙的上棘×1	5%
雌火龙的棘×1	10%
爆炎袋×1	10%
龙牙×5	8%
尖龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

狩猎天空王者！

报酬	几率
火龙的坚壳×1	10%
火龙的鳞×1	24%
火龙的翼膜×2	10%
火龙的延髓×1	6%
爆炎袋×1	15%
龙牙×5	12%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

疾风知绿迅

报酬	几率
绿迅龙的上斑毛×1	5%
绿迅龙的上鳞×1	30%

绿迅龙的锐牙×2	10%
绿迅龙的锐刃翼×1	10%
迅龙的尾棘×2	12%
空心骨×20	10%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

扫荡雌狗龙

报酬	几率
小狗龙的上鳞×2	8%
小狗龙的上鳞×1	14%
小狗龙的皮×2	8%
小狗龙的鳞×2	10%
鸟龙种的牙×6	30%
上质的鸟龙骨×1	24%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

蓝与白的挽歌

报酬	几率
鸟龙玉×1	1%
眠狗龙的上皮×1	18%
眠狗龙的尖爪×1	12%
昏睡袋×1	10%
白兔兽的刚毛×1	10%
白兔兽的坚腹甲×1	18%
白兔兽的冻爪×1	12%
上质的鸟龙骨×4	5%
坚固之骨×2	8%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

黑暗中蠕动的猛毒!

报酬	几率
毒怪龙的上皮×1	20%
可怕的上皮×1	10%
毒怪龙的锐爪×1	7%
可怕的猛毒腺×1	25%
白色浸出物×2	12%
尖龙骨×1	15%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

麻麻的

报酬	几率
电怪龙的上皮×1	20%
可怕的上皮×1	10%
电怪龙的锐爪×1	7%
电击袋×1	25%
白色浸出物×2	12%
尖龙骨×1	15%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

医生的猛毒研究

报酬	几率
可怕的上皮×1	5%
毒怪龙的上皮×1	10%
毒怪龙的锐爪×2	6%
可怕的猛毒腺×1	15%
电怪龙的上皮×1	10%
电怪龙的锐爪×2	6%
电击袋×1	15%
白色浸出物×4	10%
尖龙骨×2	10%
龙玉×1	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

冰牙龙!

报酬	几率
冰牙龙的上毛皮×1	10%
冰牙龙的坚壳×1	24%
冰牙龙的棘×2	5%
琥珀色的锐牙×1	6%
冻结袋×1	20%
龙爪×8	6%
龙牙×8	6%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

雪原舞会

报酬	几率
冰碎龙的坚甲×1	15%
冰碎龙的坚壳×1	22%
冰碎龙的锐爪×1	12%
冰碎龙的头壳×1	10%
冰碎龙的尾巴×1	5%
冻结的粘液块×4	12%
尖龙骨×1	10%
上龙骨×2	8%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

冻土战线·冰块有的是!

报酬	几率
龙玉×1	1%
冰牙龙的上毛皮×1	10%
冰牙龙的坚壳×1	15%
琥珀色的锐牙×1	6%
冻结袋×1	12%
冰碎龙的坚甲×1	10%
冰碎龙的坚壳×1	15%
冰碎龙的锐爪×1	8%
冻结的粘液块×4	5%
尖龙骨×2	12%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

前进! 冻土调查队!

报酬	几率
小眠狗龙上鳞×2	8%
小眠狗龙上鳞×1	10%
小眠狗龙鳞×2	8%
小眠狗龙皮×2	10%
鸟龙种的牙×6	18%
睡眠袋×1	18%
上质的鸟龙骨×2	22%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

红色麻痹、红色毒液

报酬	几率
鸟龙玉×1	1%
赤甲兽的坚壳×1	18%
赤甲兽的尖爪×1	12%
强力麻痹袋×1	10%
毒狗龙的上皮×1	18%
毒狗龙的坚腕甲×1	12%
猛毒袋×1	10%
上质的鸟龙骨×4	5%
坚固之骨×2	8%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%

威胁! 火山的铁槌!

报酬	几率
爆锤龙的坚壳×1	16%
爆锤龙的上鳞×1	25%
爆锤龙的耐热壳×2	10%
爆锤龙的骨髓×1	8%
溶岩块×4	10%
尖龙骨×1	10%
空心骨×20	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

天空王者雄火龙!

报酬	几率
火龙的坚壳×1	10%
火龙的鳞×1	24%
火龙的翼膜×2	10%
火龙的延髓×1	6%
爆炎袋×1	15%
龙牙×5	12%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

来自灰暗的火山口

报酬	几率
钢锤龙的坚壳×1	16%
钢锤龙的上鳞×1	25%
钢锤龙的耐热壳×2	10%
钢锤龙的刚颚×1	8%
溶岩块×4	10%
尖龙骨×1	10%
空心骨×20	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

烈焰车轮

报酬	几率
龙玉×1	1%
爆锤龙的坚壳×1	15%
爆锤龙的上鳞×1	12%
爆锤龙的耐热壳×2	10%
钢锤龙的坚壳×1	12%
钢锤龙的上鳞×1	10%
钢锤龙的耐热壳×1	9%
钢锤龙的刚颚×1	6%
爆锤龙的红玉×1	5%
溶岩块×8	6%
尖龙骨×2	8%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

小心脚下!

报酬	几率
溶岩兽的上鳞×2	1%
溶岩兽的上鳞×1	20%
溶岩兽的鳞×2	15%
生肉×4	17%
龙骨【大】×1	15%
龙骨【中】×2	12%
阳翔原珠×1	10%
水光原珠×2	4%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

狗龙族地狱

报酬	几率
上质的鸟龙骨×4	5%
上质的鸟龙骨×2	14%
小狗龙的上鳞×3	15%
小毒狗龙的上鳞×3	15%
小眠狗龙上鳞×3	15%
鸟龙种的牙×6	20%
小毒狗龙的毒牙×6	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

溪流的秘密部队

报酬	几率
迅龙的延髓×1	1%
迅龙的上黑毛×1	10%
迅龙的上鳞×1	24%
迅龙的锐牙×1	20%
迅龙的锐刃翼×1	17%
迅龙的骨髓×1	8%
尖龙骨×1	14%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%
尖龙骨×3	90%
迅龙的延髓×1	10%
迅龙的尾棘×2	60%
迅龙的尾巴×1	40%
迅龙的上黑毛×2	100%

集合! 孤岛连续大作战

报酬	几率
勇气之证×1	1%
水兽的锐爪×1	12%
高级的头冠×1	8%
大水袋×1	10%
狂走浸出物×2	5%
青熊兽的坚壳×2	13%
青熊兽的坚腕甲×2	7%
迅龙的延髓×1	3%
绿迅龙的锐牙×1	12%
绿迅龙的锐刃翼×1	12%
迅龙的尾棘×2	8%
龙玉×1	3%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
海绵质的上皮×3	40%
水兽的上鳞×3	60%
青熊兽的刚毛×4	100%
绿迅龙的上鳞×3	60%
绿迅龙的上斑毛×3	40%

唯独此刻是恐怖

报酬	几率
勇气之证×1	1%
土砂龙的锐爪×1	12%
土砂龙的坚甲×1	10%
土砂龙的头壳×1	5%
肥沃的泥×2	8%
赤甲兽的尖爪×2	10%
强力麻痹袋×2	10%
风牙龙的上毛皮×2	5%
风牙龙的尾巴×1	10%
群青色的锐牙×1	12%
强韧的胸膜×1	8%
龙玉×1	3%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
土砂龙的坚壳×3	100%
赤甲兽的坚壳×4	100%
风牙龙的坚壳×3	100%

地狱大雪混战

报酬	几率
勇气之证×1	1%
冰牙龙的上毛皮×1	10%
冰牙龙的尾巴×1	5%
琥珀色的锐牙×1	12%
冻结袋×1	8%
白兔兽的大耳×2	8%
白兔兽的冻爪×2	12%
电怪龙的锐爪×1	12%
电击袋×1	18%
白色浸出物×2	5%
龙玉×1	3%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
冰牙龙的坚壳×3	100%
白兔兽的刚毛×4	60%
白兔兽的坚腹甲×4	40%
电怪龙的上皮×3	60%
可怕的上皮×3	40%

狂爪大乱斗!

报酬	几率
勇气之证×1	1%
爆锤龙的红玉×1	2%
钢锤龙的耐热壳×1	15%
钢锤龙的刚颚×1	12%
爆锤龙的骨髓×1	6%
鸟龙玉×1	5%
王者之喙×1	7%
猛毒袋×2	8%
火龙的红玉×1	2%
火龙的逆鳞×1	5%
火龙的延髓×1	6%
火龙的尾巴×1	7%
爆炎袋×1	15%
龙玉×1	3%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
钢锤龙的上鳞×3	60%
钢锤龙的坚壳×3	40%
毒狗龙的上皮×4	60%
毒狗龙的坚腕甲×4	40%
火龙的鳞×3	60%
火龙的坚壳×3	40%

★8

月下的溪流中、双雷炸响

报酬	几率
雷狼龙的高电壳×2	1%
雷狼龙的坚壳×1	20%
雷狼龙的高电毛×2	8%
雷狼龙的高电毛×1	15%
雷狼龙的尖爪×2	12%
雷狼龙的逆鳞×1	5%
超电雷光虫×6	10%
坚龙骨×2	8%
龙牙×5	8%
龙玉×1	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

动如山!

报酬	几率
尾槌龙的坚壳×1	10%
尾槌龙的坚苔甲×1	20%
尾槌龙的坚尾甲×1	12%
尾槌龙的驼峰×2	5%
尾槌龙的尖角×1	7%
空心骨×20	16%
坚龙骨×1	19%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

请求增援

报酬	几率
龙玉×1	1%
迅龙的上黑毛×1	12%
迅龙的上鳞×1	11%
迅龙的锐牙×2	5%
迅龙的锐刃翼×2	5%
迅龙的延髓×1	5%
尾槌龙的坚壳×1	12%
尾槌龙的坚苔甲×1	15%
尾槌龙的坚尾甲×1	8%
尾槌龙的尖角×1	5%
尾槌龙的仙骨×1	3%
坚龙骨×2	12%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

黄金的明月

报酬	几率
金火龙的坚壳×1	10%
金火龙的上鳞×1	15%
金火龙的上棘×1	5%
火龙的煌液×1	14%
雌火龙的翼膜×2	8%
雌火龙的逆鳞×1	8%
火龙的延髓×1	8%
爆炎袋×2	5%
龙牙×5	4%
坚龙骨×2	12%
龙玉×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%

白银的太阳

报酬	几率
银火龙的坚壳×1	10%
银火龙的鳞×1	20%
火龙的煌液×1	14%
火龙的翼膜×2	8%
火龙的逆鳞×1	8%
火龙的延髓×1	8%
爆炎袋×2	5%
龙牙×5	4%
坚龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%

月下的夜会

报酬	几率
火龙的煌液×2	1%
银火龙的坚壳×1	23%
银火龙的鳞×2	12%
火龙的逆鳞×1	5%
火龙的红玉×1	3%
金火龙的坚壳×1	23%
金火龙的上鳞×2	12%
火龙的延髓×2	5%
雌火龙的逆鳞×1	5%
雌火龙的红玉×1	3%
龙玉×2	2%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

狩猎砂原的角龙!

报酬	几率
角龙的坚甲×1	12%
角龙的坚壳×1	24%
角龙牙×2	10%
角龙的尾甲×1	10%
卷角×2	6%
上质卷角×1	10%
角龙的骨髓×1	5%
坚龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

照亮暗夜的黑色愤怒

报酬	几率
黑角龙的坚甲×1	12%
黑角龙的坚壳×1	24%
角龙牙×2	10%
角龙的尾甲×1	10%
卷角×2	6%
上质的黑卷角×1	8%
角龙的骨髓×1	5%
坚龙骨×1	14%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

暴君的时代

报酬	几率
角龙的延髓×1	1%
角龙的坚甲×2	10%
角龙的坚壳×2	8%
上质卷角×1	16%
黑角龙的坚甲×2	10%
黑角龙的坚壳×2	8%
上质的黑卷角×1	12%
角龙牙×4	6%
角龙的尾甲×2	8%
坚龙骨×2	8%
龙玉×1	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

砂原战线·轰鸣阵阵!

报酬	几率
轰龙的腮帮×1	1%
轰龙的坚壳×1	13%
轰龙的上鳞×1	10%
轰龙的尖爪×2	8%
轰龙的锐牙×2	8%
黑轰龙的坚壳×1	13%
黑轰龙的上鳞×1	10%
黑轰龙的尖爪×2	8%
黑轰龙的锐牙×2	8%
坚龙骨×2	8%
龙玉×1	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

砂尘之牙、地壳之角

报酬	几率
龙玉×1	3%
风牙龙的上毛皮×1	10%
风牙龙的坚壳×1	14%
群青色的锐牙×1	6%
强韧的胸膜×1	12%
黑角龙的坚甲×1	10%
黑角龙的坚壳×1	14%
角龙的延髓×1	10%
上质的黑卷角×1	8%
坚龙骨×2	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

双子之山、烟雨缭绕

报酬	几率
尾槌龙的坚苔甲×2	5%
尾槌龙的坚壳×2	15%
尾槌龙的坚壳×1	5%
尾槌龙的坚尾甲×1	15%
尾槌龙的驼峰×2	8%
尾槌龙的尖角×1	12%
尾槌龙的尾骨×1	5%
空心骨×20	10%
坚龙骨×2	12%
龙玉×1	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

黑暗中的两个黑影

报酬	几率
迅龙的延髓×1	3%
迅龙的上黑毛×1	15%
迅龙的上鳞×1	10%

迅龙的锐牙×2	8%
迅龙的锐刃翼×2	8%
绿迅龙的上斑毛×1	15%
绿迅龙的上鳞×1	10%
绿迅龙的锐牙×2	8%
绿迅龙的锐刃翼×2	8%
坚龙骨×2	9%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

山洪

报酬	几率
龙玉×1	1%
绿迅龙的上斑毛×1	12%
绿迅龙的上鳞×1	10%
绿迅龙的锐牙×2	8%
绿迅龙的锐刃翼×2	8%
迅龙的延髓×1	5%
紫水兽的锐爪×1	14%
紫水兽的上鳞×2	6%
海绵质的皮×1	10%
大水袋×1	10%
坚龙骨×2	10%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

天与地的领域！

报酬	几率
火龙的延髓×1	1%
火龙的坚壳×2	9%
火龙的鳞×2	15%
火龙的翼膜×2	6%
雌火龙的坚壳×2	9%
雌火龙的上鳞×2	15%
雌火龙的上棘×1	10%
爆炎袋×1	14%
坚龙骨×2	8%
龙玉×1	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

贪吃的恐王

报酬	几率
恐暴龙的黑鳞×1	18%
恐暴龙的黑皮×1	28%
恐暴龙的大牙×1	14%
恐暴龙的钩爪×1	14%
恐暴龙的唾液×2	18%
恐暴龙的宝玉×1	2%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
勇气之证G×1	100%

专属实力范围不得进入

报酬	几率
雷狼龙的坚壳×1	8%
雷狼龙的高电毛×1	25%
雷狼龙的尖爪×1	15%
雷狼龙的高电毛×1	16%
超电雷光虫×6	7%
坚龙骨×1	10%
龙牙×5	8%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

冻土的轰鸣咆哮

报酬	几率
轰龙的坚壳×1	6%
轰龙的上鳞×1	25%
轰龙的尖爪×1	10%
轰龙爪×2	5%
轰龙的锐牙×1	10%
轰龙牙×2	5%
龙爪×5	8%
龙牙×5	10%
坚龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

恐暴龙的巢穴

报酬	几率
恐暴龙的黑鳞×1	18%
恐暴龙的黑皮×1	28%
恐暴龙的大牙×1	14%
恐暴龙的钩爪×1	14%
恐暴龙的唾液×2	18%
恐暴龙的宝玉×1	2%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
勇气之证G×1	100%

冰之楔

报酬	几率
冻戈龙的坚壳×1	10%
冻戈龙的上皮×1	20%
冻戈龙的锐爪×1	6%
冻戈龙的上鳍×1	10%
冻戈龙的尾巴×1	10%
湿润的坚胸壳×1	20%
冰晶金属×1	5%
坚龙骨×1	8%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

来自猎人的委托

报酬	几率
龙玉×1	4%
电怪龙的上皮×1	10%
可怕的上皮×1	12%
电怪龙的锐爪×1	8%
电击袋×1	10%
冻戈龙的坚壳×1	10%
冻戈龙的上皮×1	12%
冻戈龙的锚嘴×1	8%
湿润的坚胸壳×1	10%
坚龙骨×2	10%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

栖息于火海的龙！

报酬	几率
炎戈龙的坚壳×1	10%
炎戈龙的上皮×1	20%
炎戈龙的燃鳞×2	6%
炎戈龙的锐爪×1	10%
炎戈龙的上鳍×1	9%
赤热的坚胸壳×1	15%
狱炎石×1	8%
溶岩块×4	5%
坚龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

炎火缭乱！

报酬	几率
赤热的坚胸壳×2	5%
炎戈龙的坚壳×1	20%
炎戈龙的上皮×2	8%
炎戈龙的锐爪×2	10%
炎戈龙的上鳍×1	15%
炎戈龙的锚嘴×1	5%
炎戈龙的尾巴×1	8%
狱炎石×2	6%
坚龙骨×2	10%
龙玉×1	7%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

黑虎咆哮

报酬	几率
黑轰龙的坚壳×1	6%
黑轰龙的上鳞×1	25%
黑轰龙的尖爪×1	10%
黑轰龙的锐牙×1	10%
轰龙的头壳×1	10%
龙爪×5	8%
龙牙×5	10%
坚龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

在火山的热带地区

报酬	几率
龙玉×1	1%
钢锤龙的坚壳×1	14%
钢锤龙的上鳞×1	12%
钢锤龙的耐热壳×1	10%
钢锤龙的刚颚×1	6%
黑轰龙的坚壳×1	15%
黑轰龙的上鳞×1	12%
黑轰龙的尖爪×2	8%
黑轰龙的锐牙×2	8%
坚龙骨×2	8%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	4%

暴风雨召来！红彩鸟

报酬	几率
红彩鸟的上鳞×1	20%
红彩鸟之翼×1	18%
极彩色的羽毛×1	10%
漂亮的喙×1	8%
电气石×1	8%
鸣袋×2	18%
尖龙骨×1	12%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

讴歌！溪流的彩鸟

报酬	几率
彩鸟之翼×2	1%
彩鸟之翼×1	10%
彩鸟的上鳞×1	15%
极彩色的羽毛×2	8%
漂亮的喙×1	5%
火打石×1	15%
鸣袋×2	12%
坚龙骨×1	12%
尖龙骨×1	13%
龙玉×1	3%
闪光护身符×2	2%
闪光护身符×1	4%
坚龙骨×5	80%
龙玉×1	20%

紧迫的溪流之中

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
鸟龙玉×1	5%
王者的围脖×1	8%
狗龙的头×1	7%
雌火龙的红玉×1	2%
火龙的延髓×1	6%
雌火龙的上棘×1	10%
爆炎袋×1	17%
雷狼龙的碧玉×1	2%
雷狼龙的高电壳×1	13%
雷狼龙的尖爪×2	5%
雷狼龙的尖角×1	10%
超电雷光虫×4	5%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	1%
腐朽护身符×1	1%
狗龙的上皮×4	60%
狗龙的尖爪×4	40%
雌火龙的上鳞×3	60%
雌火龙的坚壳×3	40%
雷狼龙的坚壳×3	60%
雷狼龙的高电毛×3	40%

被流放至冻土的怪物

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
鸟龙玉×1	5%
王者的头冠×1	7%
昏睡袋×2	8%
冰碎龙的锐爪×1	13%
冰碎龙的坚壳×1	7%
冰碎龙的尾巴×1	7%
冻结的粘液块×2	8%
冻戈龙的锚嘴×1	7%
冻戈龙的锐爪×2	5%
冻戈龙的上鳍×2	5%
冻戈龙的尾巴×1	8%
湿润的坚胸壳×1	10%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
眠狗龙的上皮×4	60%
眠狗龙的尖爪×4	40%
冰碎龙的坚甲×3	60%
冰碎龙的坚壳×3	40%
冻戈龙的坚壳×3	60%
冻戈龙的上皮×3	40%

战栗的进军

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
潜口龙的尖爪×1	11%
潜口龙的头壳×1	5%
极彩色的体液×2	6%
潜口龙的坚壳×1	8%
上质卷角×1	7%
角龙的延髓×1	4%
角龙的尾甲×1	8%
角龙的坚甲×1	11%
轰龙的腮帮×1	5%
黑轰龙的锐牙×2	8%
黑轰龙的尖爪×2	8%
轰龙的尾巴×1	9%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
潜口龙的上皮×3	100%
角龙的坚壳×3	100%
黑轰龙的坚壳×3	60%
黑轰龙的上鳞×3	40%

集结！水没林的大型车轮战

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
迅龙的延髓×1	3%
迅龙的锐牙×1	10%
迅龙的锐刃翼×1	12%
迅龙的尾棘×2	5%
紫水兽的锐爪×1	10%
高级的头冠×1	8%
水兽的尾巴×1	4%
大水袋×1	8%
尾槌龙的仙骨×1	11%
尾槌龙的坚尾甲×1	10%
尾槌龙的尖角×1	7%
尾槌龙的坚苔甲×1	10%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
迅龙的上鳞×3	60%
迅龙的上黑毛×3	40%
海绵质的皮×3	40%
紫水兽的上鳞×3	60%
尾槌龙的坚壳×3	100%

决战的火山

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
爆锤龙的红玉×1	2%
爆锤龙的骨髓×1	6%
爆锤龙的颚×1	10%
爆锤龙的坚壳×1	17%
溶岩块×4	10%
恐暴龙的宝玉×1	3%
恐暴龙的尾巴×1	7%
恐暴龙的头壳×1	7%
恐暴龙的大牙×2	6%
恐暴龙的钩爪×2	6%
恐暴龙的唾液×2	16%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
爆锤龙的上鳞×3	100%
恐暴龙的黑鳞×3	60%
恐暴龙的黑皮×3	40%

狩人舞斗曲

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
毒怪龙的锐爪×1	10%
可怕的猛毒腺×1	15%
白色浸出物×2	5%
轰龙的腮帮×1	5%
轰龙的锐牙×2	8%
轰龙的尖爪×2	8%
轰龙的尾巴×1	9%
尾槌龙的仙骨×1	3%
尾槌龙的坚尾甲×1	10%
尾槌龙的尖角×1	7%
尾槌龙的坚苔甲×1	10%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
毒怪龙的上皮×3	60%
可怕的上皮×3	40%
轰龙的坚壳×3	60%
轰龙的上鳞×3	40%
尾槌龙的坚壳×3	100%

何谓被选中之人

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
紫水兽的锐爪×2	4%
高级的头冠×1	8%
水兽的尾巴×1	4%
大水袋×1	6%
电怪龙的锐爪×2	6%
电击袋×1	12%
白色浸出物×2	4%
炎戈龙的锐爪×2	5%
炎戈龙的上鳍×2	5%
炎戈龙的尾巴×1	4%
赤热的坚胸壳×1	8%
冰碎龙的锐爪×2	5%
冰碎龙的头壳×1	5%
冰碎龙的尾巴×1	5%
冻结的粘液块×2	7%
龙玉×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
海绵质的皮×3	40%
紫水兽的上鳞×3	60%
电怪龙的上皮×3	60%
可怕的上皮×3	40%
炎戈龙的坚壳×3	60%
炎戈龙的上皮×3	40%
冰碎龙的坚甲×3	60%
冰碎龙的坚壳×3	40%

四面楚歌

报酬	几率
勇气之证G×1	1%
上质的黑卷角×1	5%
角龙的延髓×1	4%
角龙的骨髓×1	6%
黑角龙的坚甲×1	7%
冻戈龙的锚嘴×1	5%
冻戈龙的锐爪×2	4%
冻戈龙的上鳍×2	4%
冻戈龙的尾巴×1	4%
湿润的坚胸壳×1	5%
轰龙的腮帮×1	6%
黑轰龙的锐牙×2	6%
黑轰龙的尖爪×2	6%
轰龙的尾巴×1	4%
雷狼龙的碧玉×1	2%
雷狼龙的高电壳×1	8%
雷狼龙的尖爪×2	5%
雷狼龙的尖角×1	7%
龙玉×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
腐朽护身符×2	2%
腐朽护身符×1	1%
黑角龙的坚壳×3	100%
冻戈龙的坚壳×3	60%
冻戈龙的上皮×3	40%
黑轰龙的坚壳×3	60%
黑轰龙的上鳞×3	40%
雷狼龙的坚壳×3	60%
雷狼龙的高电毛×3	40%

地狱火中的霸者

报酬	几率
霸龙的坚壳×1	10%
霸龙的上鳞×1	24%
霸龙的刚爪×2	10%
霸龙的大牙×1	12%
霸龙的大棘×1	12%
霸龙的尾巴×1	10%
霸龙的宝玉×1	8%
狱炎石×1	8%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%

来自天顶的崩坏之神

报酬	几率
崩龙的坚壳×1	10%
崩龙的腹鳞×1	24%
崩龙的穿爪×2	12%
崩龙的削颚×1	10%
崩龙的上鳞×1	15%
崩龙的尾巴×1	10%
崩龙的宝玉×1	8%
冰晶金属×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%

煌黑龙

报酬	几率
煌黑龙的坚逆壳×1	15%
煌黑龙的逆鳞×1	20%
煌黑龙的尖爪×1	25%
煌黑龙的尾巴×1	6%
古龙血×1	8%
琉璃色的龙玉×1	1%
破碎的天角×1	8%
腐朽护身符×1	4%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%

大沙漠盛宴！！

报酬	几率
峰山龙的坚岩壳×1	15%
峰山龙的甲岩壳×2	5%
峰山龙的上苔鳞×1	20%
峰山龙的苔鳞×2	6%
峰山龙的上腕甲×1	15%
凶猛的龙锐牙×1	15%
古龙血×1	15%
大地的龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
勇气之证G×1	80%
勇气之证G×2	20%

暴风雨飞舞、奏起灾祸的曲调

报酬	几率
岚龙的飞膜×1	12%
岚龙的坚壳×1	23%
岚龙的胸壳×1	15%
岚龙的锐爪×2	8%
岚气胞×1	10%
岚龙的尾巴×1	8%
岚龙的角×1	5%
天空的龙玉×1	5%
古龙血×2	8%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%



怪物资料

狗龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	85%	85%	65%	30%	20%	20%	20%	5%	100%
身体	65%	63%	58%	30%	20%	20%	20%	5%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	○

剥取/掉落物几率

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	狗龙的尖爪×1	28%	狗龙的爪×1	30%	狗龙的爪×1	15%
	狗龙的爪×1	7%	狗龙的皮×1	43%	狗龙的皮×1	30%
	狗龙的上皮×1	40%	小狗龙的鳞×1	8%	小狗龙的鳞×1	20%
	狗龙的皮×1	8%	鸣袋×1	19%	鸣袋×1	15%
	鸣袋×1	17%			龙骨【小】×1	20%
掉落物	龙泪×1	50%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	25%	小狗龙的鳞×1	25%	小狗龙的鳞×1	25%
	狗龙的上皮×1	23%				
	鸟龙玉×1	2%				

破坏/捕获追加报酬

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
头	王者的围脖×1	70%	王者的围脖×1	65%	小狗龙的鳞×1	80%
	狗龙的头×1	12%	狗龙的头×1	10%	鸣袋×1	20%
	鸣袋×2	8%	鸣袋×1	25%		
	鸟龙玉×1	10%				
捕获	狗龙的尖爪×1	30%	狗龙的爪×1	32%	狗龙的爪×1	28%
	狗龙的上皮×1	15%	狗龙的皮×1	18%	狗龙的皮×1	15%
	狗龙的头×1	8%	狗龙的头×1	5%	鸟龙种的牙×2	22%
	鸣袋×2	43%	鸣袋×2	45%	鸣袋×1	35%
	鸟龙玉×1	4%				

眠狗龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%	50%	55%	40%	20%	0%	20%	0%	100%
身体	40%	40%	35%	40%	20%	0%	20%	0%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	○

剥取/掉落物几率

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	眠狗龙的尖爪×1	25%	眠狗龙的爪×1	27%	眠狗龙的爪×1	15%
	眠狗龙的爪×1	7%	眠狗龙的皮×1	40%	眠狗龙的皮×1	30%
	眠狗龙的上皮×1	38%	小眠狗龙鳞×1	8%	小眠狗龙鳞×1	20%
	眠狗龙的皮×1	8%	睡眠袋×1	25%	睡眠袋×1	15%
	昏睡袋×1	22%			龙骨【小】×1	20%
掉落物	龙泪×1	50%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	25%	小眠狗龙鳞×1	25%	小眠狗龙鳞×1	25%
	眠狗龙的上皮×1	23%				
	鸟龙玉×1	2%				

破坏/捕获追加报酬

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
头	王者的头冠×1	60%	王者的头冠×1	60%	小眠狗龙鳞×1	70%
	昏睡袋×2	28%	睡眠袋×1	40%	睡眠袋×1	30%
	鸟龙玉×1	12%				
捕获	眠狗龙的尖爪×1	45%	眠狗龙的爪×1	48%	眠狗龙的爪×1	25%
	眠狗龙的上皮×1	14%	眠狗龙的皮×1	20%	眠狗龙的皮×1	17%
	昏睡袋×1	28%	睡眠袋×1	32%	鸟龙种的牙×2	33%
	睡眠袋×2	8%			睡眠袋×1	25%
	鸟龙玉×1	5%				

毒狗龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%	45%	50%	0%	20%	40%	5%	0%	100%
身体	45%	60%	40%	0%	20%	40%	5%	0%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	○

剥取/掉落物几率

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	毒狗龙的坚腕甲×1	20%	毒狗龙的腕甲×1	27%	毒狗龙的腕甲×1	15%
	毒狗龙的腕甲×1	7%	毒狗龙的皮×1	40%	毒狗龙的皮×1	30%
	毒狗龙的上皮×1	40%	小毒狗龙的鳞×1	8%	小毒狗龙的鳞×1	20%
	毒狗龙的皮×1	8%	毒袋×1	25%	毒袋×1	20%
	猛毒袋×1	25%			龙骨【小】×1	15%
掉落物	龙泪×1	50%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	25%	小毒狗龙的鳞×1	25%	小毒狗龙的鳞×1	25%
	毒狗龙的上皮×1	23%				
	鸟龙玉×1	2%				

破坏/捕获追加报酬

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
头	王者之喙×1	60%	王者之喙×1	50%	小毒狗龙的鳞×1	55%
	猛毒袋×2	30%	毒袋×1	50%	毒袋×1	45%
	鸟龙玉×1	10%				
捕获	毒狗龙的坚腕甲×1	35%	毒狗龙的腕甲×1	40%	毒狗龙的腕甲×1	20%
	毒狗龙的上皮×1	15%	毒狗龙的皮×1	20%	毒狗龙的皮×1	15%
	猛毒袋×1	38%	毒袋×1	40%	毒袋×1	30%
	毒袋×2	8%			小毒狗龙的毒牙×2	15%
	鸟龙玉×1	4%			龙骨【小】×2	20%

大野猪王

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	80%	70%	70%	20%	10%	5%	30%	0%	100%
身体	70%	60%	60%	10%	5%	0%	20%	0%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	×	×	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	大猪的硬皮×1	40%	大猪的皮×1	50%	大猪的皮×1	70%
	大猪的皮×1	10%	野猪的头×1	5%	大骨×1	30%
	野猪的头×1	8%	大猪的牙×1	15%		
	大猪的牙×1	17%	大骨×1	30%		
	坚固之骨×1	25%				
掉落物	牙兽泪×1	38%	牙兽泪×1	75%	牙兽泪×1	75%
	大牙兽泪×1	37%	大猪的皮×1	20%	大猪的皮×1	25%
	大猪的硬皮×1	20%	大猪的牙×1	5%		
	大猪的牙×1	5%				

破坏/捕获追加报酬

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
捕获	大猪的硬皮×1	60%	大猪的皮×1	60%	大猪的皮×1	75%
	野猪的头×1	15%	野猪的头×1	10%	大骨×2	25%
	坚固之骨×2	25%	大猪的牙×1	5%		
			大骨×2	25%		

彩鸟

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	70%	90%	60%	10%	25%	35%	15%	5%	100%
身体	60%	50%	50%	5%	15%	15%	10%	0%	0%
尾	40%	30%	30%	5%	15%	20%	10%	10%	0%
翼 （火打石）	25%	25%	30%	10%	25%	35%	15%	0%	0%
脚	40%	40%	40%	5%	10%	15%	10%	0%	0%
音袋（演奏时）	60%	55%	70%	5%	15%	20%	10%	0%	0%
翼（内侧）	40%	40%	30%	5%	10%	15%	5%	10%	0%
翼（外侧）	36%	36%	30%	5%	10%	15%	5%	10%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	△（演奏时）	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	彩鸟的上鳞×1	40%	彩鸟的鳞×1	45%	彩鸟的鳞×1	38%
	彩鸟之翼×1	32%	彩鸟的羽毛×1	32%	彩鸟的羽毛×1	27%
	极彩色的羽毛×1	16%	极彩色的羽毛×1	9%	龙骨【中】×1	25%
	漂亮的喙×1	2%	奇怪的喙×1	2%	龙骨【小】×1	10%
	上龙骨×1	10%	龙骨【中】×1	12%		
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	37%	彩鸟的鳞×1	18%	彩鸟的鳞×1	25%
	彩鸟的上鳞×1	15%	极彩色的羽毛×1	7%	极彩色的羽毛×1	10%

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
翼	彩鸟之翼×1	43%	彩鸟的羽毛×1	40%	彩鸟的羽毛×1	30%
	极彩色的羽毛×1	19%	极彩色的羽毛×1	10%	火打石×1	35%
	火打石×2	5%	火打石×1	50%	龙骨【小】×1	35%
	火打石×1	30%				
	龙玉×1	3%				
头	漂亮的喙×1	55%	奇怪的喙×1	75%	彩鸟的鳞×2	60%
	奇怪的喙×1	20%	鸣袋×2	25%	鸣袋×1	40%
	鸣袋×2	25%				
捕获	彩鸟的上鳞×2	10%	彩鸟的羽毛×1	28%	彩鸟的羽毛×1	25%
	彩鸟之翼×1	24%	极彩色的羽毛×1	12%	火打石×1	12%
	极彩色的羽毛×1	15%	奇怪的喙×1	5%	鸣袋×1	35%
	漂亮的喙×1	9%	火打石×1	20%	龙骨【中】×1	28%
	火打石×1	20%	鸣袋×2	25%		
	鸣袋×2	20%	龙骨【中】×2	10%		
	龙玉×1	2%				

红彩鸟

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%	70%	60%	20%	10%	30%	0%	5%	100%
身体	50%	40%	40%	10%	5%	15%	0%	0%	0%
尾	40%	30%	30%	15%	15%	20%	0%	10%	0%
翼	21%	21%	30%	15%	15%	30%	0%	0%	0%
脚	40%	40%	40%	10%	5%	10%	0%	0%	0%
音袋（演奏时）	50%	40%	70%	15%	5%	20%	0%	0%	0%
翼（内侧）	40%	40%	30%	10%	5%	15%	0%	10%	0%
翼（外侧）	35%	35%	30%	10%	5%	15%	0%	10%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	△（演奏时）	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	红彩鸟的上鳞×1	40%	—	—	—	—
	红彩鸟之翼×1	32%	—	—	—	—
	极彩色的羽毛×1	16%	—	—	—	—
	漂亮的喙×1	2%	—	—	—	—
	上龙骨×1	10%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	红彩鸟的上鳞×1	15%	—	—	—	—
	极彩色的羽毛×1	10%	—	—	—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
翼	红彩鸟之翼×1	27%	—	—	—	—
	极彩色的羽毛×1	10%	—	—	—	—
	电气石×1	60%	—	—	—	—
	龙玉×1	3%	—	—	—	—
头	漂亮的喙×1	55%	—	—	—	—
	奇怪的喙×1	20%	—	—	—	—
	鸣袋×2	25%	—	—	—	—
捕获	红彩鸟的上鳞×2	10%	—	—	—	—
	红彩鸟之翼×1	24%	—	—	—	—
	极彩色的羽毛×1	10%	—	—	—	—
	漂亮的喙×1	9%	—	—	—	—
	电气石×1	25%	—	—	—	—
	鸣袋×2	20%	—	—	—	—
	龙玉×1	2%	—	—	—	—

青熊兽

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%	60%	60%	20%	5%	15%	10%	0%	100%
上半身	50%	50%	80%	25%	5%	15%	10%	0%	0%
前脚	33%	35%	28%	30%	5%	20%	30%	0%	0%
尻	85%	85%	44%	15%	5%	20%	10%	0%	0%
腹・足	56%	56%	40%	15%	5%	20%	10%	0%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	△（非怒时）	○	○

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	青熊兽的刚毛×1	60%	青熊兽的毛×1	65%	青熊兽的毛×1	55%
	青熊兽的毛×1	10%	青熊兽的甲壳×1	25%	青熊兽的甲壳×1	12%
	青熊兽的坚壳×1	20%	大骨×1	10%	尖牙×1	13%
	坚固之骨×1	10%			棒状の骨×1	20%
掉落物	牙兽泪×1	38%	牙兽泪×1	75%	牙兽泪×1	75%
	大牙兽泪×1	37%	青熊兽的毛×1	25%	青熊兽的毛×1	10%
	青熊兽的刚毛×1	25%			棒状の骨×1	15%

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
腕	青熊兽的坚腕甲×1	65%	青熊兽的腕甲×1	70%	青熊兽的毛×1	70%
	青熊兽的腕甲×2	10%	青熊兽的毛×1	30%	棒状の骨×2	30%
	青熊兽的刚毛×1	25%				
捕获	青熊兽的刚毛×1	10%	青熊兽的毛×1	10%	青熊兽的毛×1	30%
	青熊兽的坚壳×1	40%	青熊兽的甲壳×1	45%	青熊兽的甲壳×1	30%
	青熊兽的甲壳×2	10%	青熊兽的腕甲×1	20%	尖牙×1	20%
	青熊兽的坚腕甲×1	20%	大骨×2	25%	棒状の骨×2	20%
	坚固之骨×2	20%				

白兔兽

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	45%	45%	50%	40%	0%	0%	20%	0%	100%
上半身	44%	44%	40%	30%	0%	0%	15%	0%	0%
前脚	30%	30%	20%	10%	0%	0%	5%	0%	0%
尻	50%	50%	35%	20%	0%	0%	10%	0%	0%
腹・足	35%	35%	20%	10%	0%	0%	5%	0%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	△（非怒时）	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	白兔兽的刚毛×1	45%	白兔兽的毛×1	50%	白兔兽的毛×1	60%
	白兔兽的毛×1	10%	白兔兽的腹甲×1	30%	大骨×1	5%
	白兔兽的坚腹甲×1	28%	白兔兽的冰爪×1	15%	尖牙×1	15%
	白兔兽的冻爪×1	12%	大骨×1	5%	棒状の骨×1	20%
	坚固之骨×1	5%				
掉落物	牙兽泪×1	38%	牙兽泪×1	75%	牙兽泪×1	75%
	大牙兽泪×1	37%	白兔兽的毛×1	15%	白兔兽的毛×1	15%
	白兔兽的刚毛×1	25%	白兔兽的腹甲×1	10%	棒状の骨×1	10%

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
头	白兔兽的大耳×1	70%	白兔兽的耳×1	75%	白兔兽的耳×1	50%
	白兔兽的耳×2	10%	白兔兽的毛×1	25%	白兔兽的毛×1	20%
	白兔兽的刚毛×1	20%			棒状の骨×2	30%
捕获	白兔兽的刚毛×2	10%	白兔兽的毛×2	10%	白兔兽的毛×1	30%
	白兔兽的坚腹甲×1	35%	白兔兽的腹甲×1	40%	白兔兽的耳×1	7%
	白兔兽的腹甲×2	8%	白兔兽的冰爪×1	30%	尖牙×1	20%
	白兔兽的冻爪×1	25%	大骨×2	20%	大骨×1	25%
	白兔兽的冰爪×2	5%			棒状の骨×2	18%
	坚固之骨×2	17%				

赤甲兽

伤害吸收表									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头部	60%	55%	50%	0%	30%	20%	15%	0%	100%
上半身	45%	45%	35%	0%	20%	15%	10%	0%	0%
前脚	40%	30%	30%	0%	10%	5%	5%	0%	0%
尻	30%	30%	25%	0%	15%	10%	10%	0%	0%
腹・脚	36%	36%	20%	0%	10%	10%	5%	0%	0%
翻滚中	80%	80%	10%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
背甲	45%	45%	40%	0%	20%	15%	10%	0%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	×

剥取／掉落物几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	赤甲兽的坚壳×1	30%	赤甲兽的甲壳×1	35%	赤甲兽的甲壳×1	35%
	赤甲兽的尖爪×1	20%	赤甲兽的爪×1	20%	赤甲兽的爪×1	10%
	赤甲兽的爪×1	8%	赤甲兽的蛇腹甲×1	10%	麻痹袋×1	25%
	赤甲兽的蛇腹甲×1	12%	麻痹袋×1	35%	尖牙×1	10%
	强力麻痹袋×1	30%			棒状の骨×1	20%
掉落物	牙兽泪×1	38%	牙兽泪×1	75%	牙兽泪×1	75%
	大牙兽泪×1	37%	赤甲兽的蛇腹甲×1	10%	麻痹袋×1	10%
	赤甲兽的蛇腹甲×1	10%	麻痹袋×1	15%	大骨×1	15%
	强力麻痹袋×1	15%				

破坏／捕获追加报酬						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
背甲	赤甲兽的蛇腹甲×2	52%	赤甲兽的蛇腹甲×1	60%	赤甲兽的甲壳×1	40%
	赤甲兽的坚壳×1	40%	赤甲兽的甲壳×1	40%	大骨×1	30%
	赤甲兽的甲壳×2	8%			棒状の骨×2	30%
捕获	赤甲兽的坚壳×1	42%	赤甲兽的甲壳×1	50%	赤甲兽的甲壳×1	40%
	赤甲兽的尖爪×2	10%	赤甲兽的爪×2	10%	赤甲兽的爪×1	8%
	强力麻痹袋×1	38%	麻痹袋×1	40%	麻痹袋×1	20%
	麻痹袋×2	10%			尖牙×1	17%
	大骨×2	15%				

冰碎龙

伤害吸收表									
※括号内数据为无雪时的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	20%	22%	13%	35%（25%）	0%	0%	15%（20%）	0%（10%）	100%
首・身体	35%	45%	35%	25%（15%）	0%	0%	10%（15%）	0%（5%）	0%
腕	45%	45%	40%	20%（10%）	0%（5%）	0%	10%（20%）	0%（5%）	0%
右足	30%	27%	20%	20%（10%）	0%（5%）	0%	5%（25%）	0%（5%）	0%
左足	30%	27%	20%	20%（10%）	0%（5%）	0%	5%（25%）	0%（5%）	0%
尾	36%	36%	45%	25%（15%）	0%	0%	10%（20%）	0%（10%）	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	×

剥取／掉落物几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	冰碎龙的坚壳×1	44%	—	—	—	—
	冰碎龙的坚甲×1	28%	—	—	—	—
	冰碎龙的锐爪×1	18%	—	—	—	—
	冰碎龙的头壳×1	10%	—	—	—	—
头	冰碎龙的坚甲×1	17%	—	—	—	—
	冰碎龙的头壳×1	80%	—	—	—	—
	龙玉×1	3%	—	—	—	—
尾	冰碎龙的尾巴×1	70%	—	—	—	—
	冰碎龙的坚甲×1	27%	—	—	—	—
	龙玉×1	3%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	冰碎龙的坚甲×1	10%	—	—	—	—
	冻结的粘液块×1	15%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
爪	冰碎龙的坚壳×1	35%	—	—	—	—
	冰碎龙的锐爪×1	65%	—	—	—	—
捕获	冰碎龙的坚壳×1	5%	—	—	—	—
	冰碎龙的坚甲×1	27%	—	—	—	—
	冰碎龙的头壳×1	30%	—	—	—	—
	冰碎龙的尾巴×1	25%	—	—	—	—
	冻结的粘液块×2	10%	—	—	—	—
	龙玉×1	3%	—	—	—	—

土砂龙

伤害吸收表									
※括号内数据为无泥块时的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	22%	25%	15%	0%（40%）	50%（0%）	20%	0%	0%（10%）	100%
首・身体	36%	45%	35%	0%（25%）	30%（0%）	10%	0%	0%（5%）	0%
腕	45%	50%	45%	0%（20%）	25%（0%）	10%	0%	0%（5%）	0%
右足	36%	30%	25%	0%（20%）	25%（0%）	15%	0%	0%（5%）	0%
左足	36%	30%	25%	0%（20%）	25%（0%）	15%	0%	0%（5%）	0%
尾	42%	42%	45%	0%（25%）	30%（0%）	20%	0%	0%（10%）	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	×

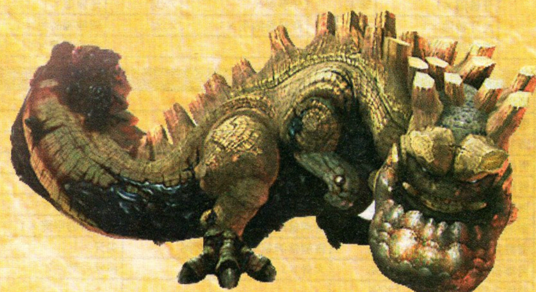
剥取／掉落物几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	土砂龙的坚壳×1	44%	土砂龙的甲壳×1	46%	土砂龙的甲壳×1	40%
	土砂龙的坚甲×1	28%	土砂龙的背甲×1	29%	土砂龙的背甲×1	25%
	土砂龙的锐爪×1	18%	土砂龙的爪×1	10%	肥沃的泥×1	15%
	土砂龙的头壳×1	10%	土砂龙的头壳×1	15%	龙骨【大】×1	20%
头壳	土砂龙的坚甲×1	34%	土砂龙的背甲×1	20%	土砂龙的背甲×1	60%
	土砂龙的背甲×1	5%	土砂龙的头壳×1	80%	土砂龙的甲壳×1	40%
	土砂龙的头壳×1	58%				
	龙玉×1	3%				
尾	土砂龙的尾巴×1	55%	土砂龙的尾巴×1	70%	土砂龙的甲壳×1	60%
	土砂龙的坚甲×1	32%	土砂龙的背甲×1	30%	土砂龙的背甲×1	40%
	土砂龙的背甲×1	10%				
	龙玉×1	3%				
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	37%	土砂龙的背甲×1	5%	土砂龙的背甲×1	5%
	土砂龙的坚甲×1	10%	肥沃的泥×1	20%	肥沃的泥×1	20%
	肥沃的泥×1	15%				

破坏／捕获追加报酬★★★						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
爪	土砂龙的坚壳×1	23%	土砂龙的甲壳×1	35%	土砂龙的甲壳×1	100%
	土砂龙的锐爪×1	62%	土砂龙的爪×1	65%		
	土砂龙的爪×2	15%				
捕获	土砂龙的坚壳×1	5%	土砂龙的甲壳×1	5%	土砂龙的甲壳×1	6%
	土砂龙的坚甲×1	25%	土砂龙的背甲×1	27%	土砂龙的背甲×1	28%
	土砂龙的背甲×1	5%	土砂龙的头壳×1	33%	肥沃的泥×1	20%
	土砂龙的头壳×1	28%	土砂龙的尾巴×1	25%	龙骨【大】×1	46%
	土砂龙的尾巴×1	24%	肥沃的泥×2	10%		
	肥沃的泥×4	10%				
	龙玉×1	3%				

爆锤龙

伤害吸收表									
※括号内数据为头部被破坏后的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	19%（55%）	20%（50%）	10%（40%）	0%	40%（20%）	20%（30%）	5%（15%）	30%（35%）	100%
首・背	25%	30%	25%	0%	20%	10%	0%	15%	0%
足	22%	24%	10%	0%	15%	10%	0%	15%	0%
腹	55%	45%	45%	0%	30%	15%	5%	30%	0%
腕	25%	30%	20%	0%	15%	10%	0%	15%	0%
足爪	25%	30%	20%	0%	15%	10%	0%	15%	0%
尾	35%	30%	25%	0%	25%	10%	0%	20%	0%
尾末端	22%	24%	10%	0%	35%	15%	5%	25%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	×



剥取／掉落物几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	爆锤龙的上鳞×1	42%	爆锤龙的鳞×1	46%	—	—
	爆锤龙的坚壳×1	28%	爆锤龙的甲壳×1	34%	—	—
	爆锤龙的颚×1	10%	爆锤龙的颚×1	12%	—	—
	爆锤龙的耐热壳×1	12%	爆锤龙的耐热壳×1	8%	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	8%	—	—	—	—
背（采集）	溶岩块×1	35%	溶岩块×1	43%	—	—
	强燃石炭×1	40%	燃石炭×1	50%	—	—
	燃石炭×1	10%	红莲石×1	7%	—	—
	狱炎石×1	5%	—	—	—	—
	红莲石×1	10%	—	—	—	—
尾	爆锤龙的上鳞×1	58%	爆锤龙的鳞×1	58%	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	14%	爆锤龙的骨髓×1	10%	—	—
	爆锤龙的耐热壳×1	23%	爆锤龙的耐热壳×1	32%	—	—
	爆锤龙的红玉×1	5%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	74%	—	—
	大龙泪×1	37%	爆锤龙的骨髓×1	8%	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	8%	溶岩块×1	18%	—	—
	爆锤龙的红玉×1	4%	—	—	—	—
	溶岩块×1	13%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
尾	爆锤龙的上鳞×2	58%	爆锤龙的鳞×2	60%	—	—
	爆锤龙的鳞×3	8%	爆锤龙的骨髓×1	5%	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	10%	爆锤龙的耐热壳×1	10%	—	—
	爆锤龙的耐热壳×1	16%	溶岩块×2	25%	—	—
	溶岩块×4	8%	—	—	—	—
头	爆锤龙的颚×1	57%	爆锤龙的颚×1	74%	—	—
	爆锤龙的耐热壳×2	5%	爆锤龙的耐热壳×1	10%	—	—
	爆锤龙的坚壳×1	27%	爆锤龙的甲壳×1	16%	—	—
	爆锤龙的甲壳×2	8%	—	—	—	—
	爆锤龙的红玉×1	3%	—	—	—	—
捕获	爆锤龙的坚壳×1	25%	爆锤龙的甲壳×1	28%	—	—
	爆锤龙的上鳞×1	20%	爆锤龙的鳞×1	24%	—	—
	爆锤龙的颚×1	20%	爆锤龙的颚×1	15%	—	—
	爆锤龙的耐热壳×2	8%	爆锤龙的耐热壳×1	10%	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	12%	爆锤龙的骨髓×1	8%	—	—
	爆锤龙的红玉×1	3%	溶岩块×2	15%	—	—
	溶岩块×4	12%	—	—	—	—

钢锤龙

伤害吸收表									
※括号内数据为头部被破坏后的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	19%（55%）	20%（50%）	10%（40%）	0%	40%（20%）	20%（30%）	5%（15%）	30%（35%）	100%
首・背	25%	30%	25%	0%	20%	10%	0%	15%	0%
足	22%	24%	10%	0%	15%	10%	0%	15%	0%
腹	55%	45%	45%	0%	30%	15%	5%	30%	0%
腕	25%	30%	15%	0%	15%	10%	0%	15%	0%
足爪	30%	30%	15%	0%	15%	10%	0%	15%	0%
尾	35%	30%	25%	0%	25%	10%	0%	20%	0%
尾末端	22%	24%	10%	0%	35%	15%	5%	25%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	×

剥取／掉落物几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	钢锤龙的上鳞×1	42%	—	—	—	—
	钢锤龙的坚壳×1	28%	—	—	—	—
	钢锤龙的刚颚×1	10%	—	—	—	—
	钢锤龙的耐热壳×1	12%	—	—	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	8%	—	—	—	—
背（采集）	溶岩块×1	35%	—	—	—	—
	强燃石炭×1	40%	—	—	—	—
	燃石炭×1	10%	—	—	—	—
	狱炎石×1	5%	—	—	—	—
	红莲石×1	10%	—	—	—	—
尾	钢锤龙的上鳞×1	58%	—	—	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	14%	—	—	—	—
	钢锤龙的耐热壳×1	23%	—	—	—	—
	爆锤龙的红玉×1	5%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	8%	—	—	—	—
	爆锤龙的红玉×1	4%	—	—	—	—
	溶岩块×1	13%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
尾	钢锤龙的上鳞×2	58%	—	—	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	10%	—	—	—	—
	钢锤龙的耐热壳×1	24%	—	—	—	—
	溶岩块×4	8%	—	—	—	—
头	钢锤龙的刚颚×1	65%	—	—	—	—
	钢锤龙的耐热壳×1	12%	—	—	—	—
	钢锤龙的坚壳×1	20%	—	—	—	—
	爆锤龙的红玉×1	3%	—	—	—	—
捕获	钢锤龙的坚壳×1	25%	—	—	—	—
	钢锤龙的上鳞×1	20%	—	—	—	—
	钢锤龙的刚颚×1	20%	—	—	—	—
	钢锤龙的耐热壳×2	12%	—	—	—	—
	爆锤龙的骨髓×1	10%	—	—	—	—
	爆锤龙的红玉×1	3%	—	—	—	—
	溶岩块×4	10%	—	—	—	—

尾槌龙

伤害吸收表									
※括号内数据为背部被破坏后的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
角	23%	21%	20%	35%	10%	20%	35%	0%	150%
头	43%	24%	35%	10%	5%	5%	15%	5%	100%
背部	60%（96%）	60%（96%）	35%（60%）	20%（30%）	5%（10%）	15%（20%）	0%（5%）	10%（20%）	0%
腹	32%	30%	25%	15%	0%	10%	10%	10%	0%
前脚	25%	35%	25%	15%	5%	15%	10%	10%	0%
后脚	44%	44%	35%	10%	0%	10%	5%	5%	0%
尾	32%	40%	50%	10%	5%	5%	5%	10%	0%
尾尖	24%	43%	40%	20%	5%	15%	5%	20%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	×

剥取／掉落物几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	尾槌龙的坚壳×1	42%	尾槌龙的甲壳×1	46%	—	—
	尾槌龙的甲壳×1	6%	尾槌龙的苔甲×1	40%	—	—
	尾槌龙的坚苔甲×1	34%	尾槌龙的驼峰×1	10%	—	—
	尾槌龙的驼峰×1	10%	尾槌龙的尾骨×1	4%	—	—
	尾槌龙的仙骨×1	3%	—	—	—	
	尾槌龙的尾骨×1	5%	—	—	—	
尾（采集）	尾槌龙的坚尾甲×1	74%	尾槌龙的尾甲×1	78%	—	—
	尾槌龙的尾甲×1	4%	尾槌龙的甲壳×1	16%	—	—
	尾槌龙的坚壳×1	10%	尾槌龙的尾骨×1	6%	—	—
	尾槌龙的仙骨×1	4%	—	—	—	
	尾槌龙的尾骨×1	8%	—	—	—	
尾	尾槌龙的坚尾甲×1	77%	尾槌龙的尾甲×1	81%	—	—
	尾槌龙的尾甲×1	6%	尾槌龙的甲壳×1	16%	—	—
	尾槌龙的坚壳×1	10%	尾槌龙的尾骨×1	3%	—	—
	尾槌龙的仙骨×1	2%	—	—	—	
	尾槌龙的尾骨×1	5%	—	—	—	
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	—	—
	大龙泪×1	37%	尾槌龙的苔甲×1	20%	—	—
	尾槌龙的坚苔甲×1	18%	尾槌龙的驼峰×1	5%	—	—
	尾槌龙的驼峰×1	7%	—	—	—	

破坏／捕获追加报酬						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
背	尾槌龙的驼峰×2	22%	尾槌龙的驼峰×1	60%	—	—
	尾槌龙的驼峰×1	40%	尾槌龙的甲壳×1	13%	—	—
	尾槌龙的坚壳×1	12%	尾槌龙的苔甲×1	27%	—	—
	尾槌龙的坚苔甲×1	26%	—	—	—	
头	尾槌龙的尖角×1	70%	尾槌龙的角×1	75%	—	—
	尾槌龙的角×2	10%	尾槌龙的甲壳×1	25%	—	—
	尾槌龙的坚壳×1	20%	—	—	—	
捕获	尾槌龙的坚壳×1	18%	尾槌龙的甲壳×1	20%	—	—
	尾槌龙的坚苔甲×1	38%	尾槌龙的苔甲×1	40%	—	—
	尾槌龙的苔甲×2	10%	尾槌龙的驼峰×1	24%	—	—
	尾槌龙的驼峰×2	10%	尾槌龙的角×1	10%	—	—
	尾槌龙的尖角×1	12%	尾槌龙的尾骨×1	6%	—	—
	尾槌龙的仙骨×1	5%	—	—	—	
	尾槌龙的尾骨×1	7%	—	—	—	

恐暴龙

伤害吸收表									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	65%	70%	65%	10%	10%	5%	15%	15%	100%
腹	50%	45%	45%	15%	15%	10%	25%	25%	0%
首・背	25%	25%	25%	0%	0%	0%	5%	0%	0%
腕	30%	30%	30%	10%	10%	0%	15%	15%	0%
足	40%	35%	35%	5%	5%	0%	10%	10%	0%
尾	30%	30%	30%	0%	0%	0%	5%	0%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	○

剥取／掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	恐暴龙的大牙×1	11%	—	—	—	—
	恐暴龙的黑皮×1	28%	—	—	—	—
	恐暴龙的钩爪×1	20%	—	—	—	—
	恐暴龙的黑鳞×1	39%	—	—	—	—
	恐暴龙的宝玉×1	2%	—	—	—	—
尾	恐暴龙的黑鳞×1	33%	—	—	—	—
	恐暴龙的尾巴×1	65%	—	—	—	—
	恐暴龙的宝玉×1	2%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	30%	—	—	—	—
	大龙泪×1	35%	—	—	—	—
	恐暴龙的钩爪×1	34%	—	—	—	—
	恐暴龙的宝玉×1	1%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
头	恐暴龙的头壳×1	35%	—	—	—	—
	恐暴龙的大牙×1	50%	—	—	—	—
	恐暴龙的大牙×2	15%	—	—	—	—
捕获	恐暴龙的宝玉×1	4%	—	—	—	—
	恐暴龙的钩爪×1	20%	—	—	—	—
	恐暴龙的黑皮×1	36%	—	—	—	—
	恐暴龙的头壳×1	40%	—	—	—	—



水兽

伤害吸收表									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	42%	50%	50%	20%	0%	10%	15%	5%	100%
腹	50%	45%	40%	25%	0%	15%	10%	0%	0%
鬃毛	45%	42%	45%	20%	0%	15%	15%	0%	0%
背	30%	45%	30%	30%	0%	10%	10%	5%	0%
前足	30%	35%	25%	15%	0%	15%	10%	0%	0%
后足	35%	30%	30%	15%	0%	10%	10%	0%	0%
尾	42%	42%	40%	20%	0%	10%	5%	0%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	×

剥取／掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	海绵质的上皮×1	25%	海绵质的皮×1	25%	海绵质的皮×1	23%
	水兽的上鳞×1	30%	水兽的鳞×1	30%	水兽的鳞×1	28%
	水兽的锐爪×1	20%	水兽的爪×1	20%	水袋×1	8%
	大水袋×1	10%	水袋×1	10%	狂走浸出物×1	15%
	狂走浸出物×1	15%	狂走浸出物×1	15%	龙骨【中】×1	26%
尾	水兽的尾巴×1	70%	水兽的尾巴×1	75%	水兽的鳞×1	100%
	水兽的上鳞×1	28%	水兽的鳞×1	25%		
	龙玉×1	2%				
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	37%	水兽的鳞×1	5%	水兽的鳞×1	7%
	水兽的上鳞×1	5%	狂走浸出物×1	20%	狂走浸出物×1	18%

破坏／捕获追加报酬	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
鬃毛	海绵质的上皮×1	62%	海绵质的皮×1	70%	海绵质的皮×1	65%
	海绵质的皮×2	8%	狂走浸出物×1	20%	狂走浸出物×1	15%
	狂走浸出物×2	12%	水兽的鳞×2	10%	水兽的鳞×1	20%
	水兽的上鳞×2	10%				
	水兽的鳞		8%			
头	水兽的头冠×1	35%	水兽的头冠×1	80%	水兽的鳞×1	70%
	高级的头冠×1	45%	水兽的鳞×1	20%	龙骨【中】×1	30%
	水兽的上鳞×1	20%				
捕获	海绵质的上皮×1	17%	海绵质的皮×1	10%	海绵质的皮×1	20%
	水兽的锐爪×1	15%	水兽的鳞×2	13%	水兽的鳞×1	26%
	水兽的爪×2	10%	水兽的爪×1	20%	水袋×1	20%
	大水袋×1	22%	水袋×1	25%	狂走浸出物×1	24%
	高级的头冠×1	18%	狂走浸出物×1	32%	龙骨【中】×1	10%
	狂走浸出物×2	15%				
	龙玉×1	3%				

紫水兽

伤害吸收表									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	36%	45%	50%	15%	0%	5%	10%	5%	100%
腹	45%	36%	35%	20%	0%	5%	15%	0%	0%
鬃毛	44%	40%	35%	15%	0%	5%	10%	0%	0%
背	30%	45%	25%	30%	0%	5%	15%	5%	0%
前足	25%	30%	20%	10%	0%	5%	10%	0%	0%
后足	30%	25%	20%	10%	0%	5%	5%	0%	0%
尾	40%	40%	40%	15%	0%	5%	5%	0%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	×

剥取／掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	海绵质的皮×1	25%	—	—	—	—
	紫水兽的上鳞×1	30%	—	—	—	—
	紫水兽的锐爪×1	20%	—	—	—	—
	大水袋×1	10%	—	—	—	—
	狂走浸出物×1	15%	—	—	—	—
尾	水兽的尾巴×1	55%	—	—	—	—
	紫水兽的上鳞×1	42%	—	—	—	—
	龙玉×1	3%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	紫水兽的上鳞×1	10%	—	—	—	—
	狂走浸出物×1	15%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
鬃毛	海绵质的皮×1	70%	—	—	—	—
	狂走浸出物×2	20%	—	—	—	—
	紫水兽的上鳞×2	10%	—	—	—	—
头	高级的头冠×1	60%	—	—	—	—
	紫水兽的上鳞×1	40%	—	—	—	—
捕获	海绵质的皮×1	32%	—	—	—	—
	大水袋×1	22%	—	—	—	—
	水袋×2	10%	—	—	—	—
	高级的头冠×1	18%	—	—	—	—
	狂走浸出物×2	15%	—	—	—	—
	龙玉×1	3%	—	—	—	—

潜口龙

伤害吸收表

※括号内数据为暴怒状态时下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	24%	26%	20%	0%	15%	15%	10%	5%	100%
身体	26% (31%)	24% (29%)	24% (29%)	0%	10%	15%	15%	5%	0%
背	36% (41%)	30% (35%)	40% (45%)	0%	15%	20%	15%	5%	0%
前脚	30%	30%	30%	0%	5%	10%	10%	5%	0%
鼻子	45%	45%	50%	0%	10%	30%	15%	5%	100%
腹	36% (50%)	30% (50%)	30% (40%)	0%	10%	20%	25%	5%	0%
腮	45%	45%	50%	0%	10%	15%	15%	5%	0%
口内	60%	60%	60%	0%	10%	10%	10%	5%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
×	△（地上时）	×	△（潜行时）	○	×

剥取/掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	潜口龙的坚壳×1	48%	潜口龙的甲壳×1	50%	潜口龙的甲壳×1	40%
	潜口龙的上皮×1	25%	潜口龙的皮×1	30%	潜口龙的皮×1	28%
	潜口龙的皮×1	5%	潜口龙的头壳×1	5%	鲜艳的体液×1	12%
	潜口龙的头壳×1	10%	鲜艳的体液×1	15%	龙骨【大】×1	20%
	极彩色的体液×1	12%				
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	37%	鲜艳的体液×1	25%	鲜艳的体液×1	25%
	极彩色的体液×1	20%				
	鲜艳的体液×1	5%				

破坏/捕获追加报酬	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
头	潜口龙的坚壳×2	15%	潜口龙的甲壳×2	20%	潜口龙的甲壳×1	40%
	潜口龙的甲壳×2	5%	潜口龙的头壳×1	10%	鲜艳的体液×1	60%
	潜口龙的头壳×1	15%	鲜艳的体液×1	70%		
	极彩色的体液×1	65%				
爪	潜口龙的尖爪×1	65%	潜口龙爪×1	70%	潜口龙的皮×1	65%
	潜口龙爪×2	10%	潜口龙的皮×1	30%	龙骨【中】×2	35%
	潜口龙的上皮×1	25%				
捕获	潜口龙的上皮×1	42%	潜口龙的皮×1	45%	潜口龙的皮×1	35%
	潜口龙的尖爪×1	23%	潜口龙爪×1	23%	潜口龙的甲壳×1	10%
	潜口龙的头壳×1	10%	潜口龙的头壳×1	7%	鲜艳的体液×1	20%
	极彩色的体液×1	20%	鲜艳的体液×1	25%	龙骨【大】×1	35%
	鲜艳的体液×2	5%				



炎戈龙

伤害吸收表									
※括号内的数据为硬化后的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	55%（15%）	60%（15%）	50%（15%）	0%（10%）	30%	20%（25%）	25%（15%）	35%（0%）	100%
首	40%（15%）	35%（15%）	30%（15%）	0%（10%）	15%	15%	10%（0%）	20%（0%）	0%
胸	50%（15%）	45%（15%）	45%（15%）	0%（10%）	25%	20%	20%（10%）	30%（0%）	0%
前足	35%（15%）	35%（15%）	25%（15%）	0%（10%）	20%	15%	10%（0%）	25%（0%）	0%
后足	35%（15%）	40%（15%）	25%（15%）	0%（10%）	20%	15%	10%（0%）	25%（0%）	0%
身体	40%（15%）	44%（15%）	35%（15%）	0%（10%）	20%	15%（20%）	10%（0%）	30%（0%）	0%
尾	35%（15%）	30%（15%）	25%（15%）	0%（10%）	20%	15%	15%（5%）	25%（0%）	0%
背鳍	20%	24%	20%	5%	15%	10%	10%	20%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
△（地上时）	△（地上时）	○	△（钻地时）	○	×

剥取/掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	炎戈龙的坚壳×1	37%	炎戈龙的甲壳×1	37%	—	—
	炎戈龙的甲壳×1	8%	炎戈龙的皮×1	25%	—	—
	炎戈龙的上皮×1	20%	炎戈龙的燃鳞×1	5%	—	—
	炎戈龙的燃鳞×1	4%	炎戈龙爪×1	8%	—	—
	炎戈龙的锐爪×1	8%	赤热的胸壳×1	20%	—	—
	赤热的坚胸壳×1	20%	红莲石×1	5%	—	—
	狱炎石×1	3%			—	—
尾	炎戈龙的尾巴×1	60%	炎戈龙的尾巴×1	65%	—	—
	炎戈龙的上鳍×1	25%	炎戈龙的鳍×1	27%	—	—
	狱炎石×1	8%	红莲石×1	8%	—	—
	红莲石×1	7%			—	—
掉落物	龙泪×1	37%	龙泪×1	72%	—	—
	大龙泪×1	35%	炎戈龙的燃鳞×1	20%	—	—
	炎戈龙的燃鳞×1	20%	红莲石×1	8%	—	—
	狱炎石×1	8%			—	—

破坏/捕获追加报酬	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	炎戈龙的上鳍×1	48%	炎戈龙的鳍×1	50%	—	—
	炎戈龙的鳍×2	8%	炎戈龙的燃鳞×1	18%	—	—
	炎戈龙的燃鳞×1	10%	炎戈龙的皮×1	32%	—	—
	炎戈龙的上皮×1	30%			—	—
	龙玉×1	4%			—	—
胸	赤热的坚胸壳×1	50%	赤热的胸壳×1	55%	—	—
	赤热的胸壳×2	10%	炎戈龙的燃鳞×1	10%	—	—
	炎戈龙的上皮×1	22%	炎戈龙的皮×1	27%	—	—
	炎戈龙的皮×2	8%	红莲石×1	8%	—	—
	狱炎石×1	10%			—	—
爪	炎戈龙的锐爪×2	18%	炎戈龙爪×2	20%	—	—
	炎戈龙的锐爪×1	34%	炎戈龙爪×1	34%	—	—
	炎戈龙爪×3	12%	炎戈龙的燃鳞×1	37%	—	—
	炎戈龙的燃鳞×1	19%	红莲石×1	9%	—	—
	狱炎石×1	12%			—	—
	红莲石×2	5%			—	—
头	炎戈龙的锚嘴×1	56%	炎戈龙的锚嘴×1	64%	—	—
	炎戈龙的坚壳×1	30%	炎戈龙的甲壳×1	31%	—	—
	溶岩块×2	8%	溶岩块×1	5%	—	—
	龙玉×1	6%			—	—
捕获	炎戈龙的上皮×1	30%	炎戈龙的皮×1	32%	—	—
	炎戈龙的上鳍×1	23%	炎戈龙的鳍×1	20%	—	—
	炎戈龙的锐爪×1	12%	炎戈龙爪×1	12%	—	—
	炎戈龙的燃鳞×2	16%	炎戈龙的燃鳞×2	18%	—	—
	赤热的坚胸壳×2	8%	赤热的胸壳×2	8%	—	—
	狱炎石×1	8%	红莲石×1	10%	—	—
	龙玉×1	3%			—	—

冻戈龙

伤害吸收表									
※括号内的数据为冰融化后的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	15%（50%）	15%（60%）	15%（50%）	30%	0%	0%	15%（25%）	0%（5%）	100%
首	15%（40%）	15%（35%）	15%（30%）	15%	0%	0%	0%（10%）	0%（20%）	0%
胸	50%	45%	45%	25%	0%	0%	20%	30%	0%
前足	15%（35%）	15%（35%）	15%（25%）	20%	0%	0%	0%（10%）	0%（25%）	0%
后足	15%（35%）	15%（40%）	15%（25%）	20%	0%	0%	0%（10%）	0%（25%）	0%
身体	15%（40%）	15%（44）	15%（35%）	25%	0%	0%	0%（10%）	0%（30%）	0%
尾	15%（35%）	15%（30%）	15%（25%）	20%	0%	0%	5%（15%）	0%（25%）	0%
背鳍	20%	24%	20%	15%	0%	0%	10%	20%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
△（地上时）	△（地上时）	○	△（钻地时）	○	×

剥取/掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	冻戈龙的坚壳×1	40%	—	—	—	—
	冻戈龙的上皮×1	20%	—	—	—	—
	冻戈龙的锐爪×1	8%	—	—	—	—
	湿润的坚胸壳×1	27%	—	—	—	—
	冰晶金属×1	5%	—	—	—	—
尾	冻戈龙的尾巴×1	65%	—	—	—	—
	冻戈龙的上鳍×1	27%	—	—	—	—
	冰晶金属×1	8%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	冻戈龙的坚壳×1	10%	—	—	—	—
	冰晶金属×1	15%	—	—	—	—

破坏/捕获追加报酬	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	冻戈龙的上鳍×1	61%	—	—	—	—
	冻戈龙的上皮×1	35%	—	—	—	—
	龙玉×1	4%	—	—	—	—
爪	冻戈龙的锐爪×2	28%	—	—	—	—
	冻戈龙的锐爪×1	52%	—	—	—	—
	冰晶金属×1	12%	—	—	—	—
	闪亮金属×2	8%	—	—	—	—
头	冻戈龙的锚嘴×1	64%	—	—	—	—
	冻戈龙的坚壳×1	30%	—	—	—	—
	龙玉×1	6%	—	—	—	—
捕获	冻戈龙的上皮×1	30%	—	—	—	—
	冻戈龙的上鳍×1	24%	—	—	—	—
	冻戈龙的锐爪×1	10%	—	—	—	—
	冻戈龙的锚嘴×1	10%	—	—	—	—
	湿润的坚胸壳×2	12%	—	—	—	—
	冰晶金属×1	11%	—	—	—	—
	龙玉×1	3%	—	—	—	—

雌火龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	75%	70%	60%	0%	15%	15%	20%	35%	100%
首	44%	40%	20%	0%	10%	10%	15%	20%	0%
背	25%	30%	20%	15%	10%	10%	15%	25%	0%
腹	44%	40%	15%	0%	5%	5%	20%	10%	0%
尾	30%	30%	25%	0%	5%	5%	10%	25%	0%
翼	25%	20%	25%	0%	10%	10%	15%	20%	0%
脚	30%	25%	45%	0%	5%	5%	10%	10%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	△（未发现猎人时）

剥取/掉落物几率★★★

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	雌火龙的上鳞×1	38%	雌火龙的鳞×1	40%	—	—
	雌火龙的坚壳×1	25%	雌火龙的甲壳×1	30%	—	—
	雌火龙的翼膜×1	12%	雌火龙的翼膜×1	15%	—	—
	爆炎袋×1	12%	火炎袋×1	10%	—	—
	雌火龙的上棘×1	5%	雌火龙的棘×1	5%	—	—
	雌火龙的棘×1	8%			—	—
尾	雌火龙的上鳞×1	55%	雌火龙的鳞×1	62%	—	—
	雌火龙的鳞×1	7%	雌火龙的棘×1	20%	—	—
	雌火龙的上棘×1	15%	火龙的骨髓×1	15%	—	—
	火龙的延髓×1	10%	雌火龙的逆鳞×1	3%	—	—
	雌火龙的逆鳞×1	10%			—	—
	雌火龙的红玉×1	3%			—	—
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	74%	—	—
	大龙泪×1	37%	雌火龙的鳞×1	15%	—	—
	雌火龙的上鳞×1	15%	雌火龙的棘×1	10%	—	—
	雌火龙的上棘×1	8%	雌火龙的逆鳞×1	1%	—	—
	雌火龙的红玉×1	2%			—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
翼	火龙的翼爪×2	60%	火龙的翼爪×1	70%	—	—
	龙爪×5	15%	龙爪×4	15%	—	—
	雌火龙的翼膜×2	10%	雌火龙的翼膜×1	15%	—	—
	雌火龙的上鳞×1	15%			—	—
头	雌火龙的坚壳×1	68%	雌火龙的甲壳×1	71%	—	—
	雌火龙的甲壳×2	8%	雌火龙的鳞×1	25%	—	—
	雌火龙的上鳞×1	20%	雌火龙的逆鳞×1	4%	—	—
	雌火龙的红玉×1	4%			—	—
捕获	雌火龙的坚壳×1	30%	雌火龙的甲壳×1	33%	—	—
	雌火龙的上鳞×2	22%	雌火龙的鳞×2	30%	—	—
	火龙的骨髓×1	13%	火龙的骨髓×1	15%	—	—
	火龙的延髓×1	8%	火炎袋×1	20%	—	—
	爆炎袋×1	15%	雌火龙的逆鳞×1	2%	—	—
	火炎袋×2	5%			—	—
	雌火龙的逆鳞×1	4%			—	—
	雌火龙的红玉×1	3%			—	—

金火龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	12%	19%	15%	0%	20%	10%	30%	0%	100%
首	24%	24%	18%	0%	15%	5%	20%	0%	0%
腹	55%	50%	30%	5%	15%	5%	20%	0%	0%
背	25%	30%	30%	5%	10%	10%	15%	0%	0%
背	21%	18%	15%	0%	5%	5%	10%	0%	0%
翼	44%	44%	25%	0%	15%	10%	25%	0%	0%
足	35%	35%	45%	0%	10%	5%	10%	0%	0%
尾	24%	24%	22%	0%	10%	5%	10%	0%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	△（未发现猎人时）

剥取/掉落物几率

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	金火龙的上鳞×1	43%	—	—	—	—
	金火龙的坚壳×1	29%	—	—	—	—
	爆炎袋×1	8%	—	—	—	—
	金火龙的上棘×1	10%	—	—	—	—
	火龙的煌液×1	10%	—	—	—	—
尾	金火龙的上鳞×1	45%	—	—	—	—
	金火龙的坚壳×1	30%	—	—	—	—
	金火龙的上棘×1	10%	—	—	—	—
	雌火龙的逆鳞×1	10%	—	—	—	—
	雌火龙的红玉×1	5%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	金火龙的上鳞×1	11%	—	—	—	—
	火龙的煌液×1	10%	—	—	—	—
	雌火龙的红玉×1	4%	—	—	—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
翼	火龙的翼爪×2	60%	—	—	—	—
	龙爪×5	15%	—	—	—	—
	雌火龙的翼膜×2	10%	—	—	—	—
	金火龙的上鳞×1	15%	—	—	—	—
头	金火龙的坚壳×1	50%	—	—	—	—
	金火龙的上鳞×1	25%	—	—	—	—
	火龙的煌液×2	15%	—	—	—	—
	雌火龙的逆鳞×1	6%	—	—	—	—
	雌火龙的红玉×1	4%	—	—	—	—
捕获	金火龙的坚壳×1	30%	—	—	—	—
	金火龙的上鳞×2	22%	—	—	—	—
	火龙的延髓×1	7%	—	—	—	—
	火龙的煌液×1	20%	—	—	—	—
	爆炎袋×1	10%	—	—	—	—
	雌火龙的逆鳞×1	4%	—	—	—	—
	雌火龙的红玉×1	7%	—	—	—	—

雄火龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	90%	80%	70%	0%	15%	15%	20%	35%	100%
首	40%	40%	40%	0%	10%	10%	15%	20%	0%
背	25%	30%	30%	15%	10%	10%	15%	25%	0%
腹	60%	55%	45%	0%	5%	5%	20%	10%	0%
尾	30%	30%	25%	0%	5%	5%	10%	25%	0%
翼	25%	20%	25%	0%	10%	10%	15%	20%	0%
足	44%	40%	45%	0%	5%	5%	10%	10%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	△（未发现猎人时）

剥取/掉落物几率

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	火龙的鳞×1	38%	火龙的鳞×1	40%	—	—
	火龙的坚壳×1	29%	火龙的甲壳×1	28%	—	—
	火龙的翼膜×1	13%	火龙的翼膜×1	19%	—	—
	爆炎袋×1	15%	火炎袋×1	8%	—	—
	火龙的延髓×1	5%	火龙的骨髓×1	5%	—	—
尾	火龙的尾巴×1	48%	火龙的尾巴×1	60%	—	—
	火龙的鳞×1	22%	火龙的鳞×1	20%	—	—
	火龙的鳞×1	7%	火龙的骨髓×1	17%	—	—
	火龙的延髓×1	10%	火龙的逆鳞×1	3%	—	—
	火龙的逆鳞×1	10%			—	—
	火龙的红玉×1	3%			—	—
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	74%	—	—
	大龙泪×1	37%	火龙的鳞×1	24%	—	—
	火龙的鳞×1	23%	火龙的逆鳞×1	2%	—	—
	火龙的红玉×1	2%			—	—

破坏/捕获追加报酬★★★

	集会6~8星		村4~6星、集会4~5星		村1~3星、集会1~3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
翼	火龙的翼爪×2	60%	火龙的翼爪×1	70%	—	—
	龙爪×5	15%	龙爪×4	15%	—	—
	火龙的翼膜×2	10%	火龙的翼膜×1	15%	—	—
	火龙的鳞×1	15%			—	—
头	火龙的鳞×1	57%	火龙的鳞×1	66%	—	—
	火龙的坚壳×1	25%	火龙的甲壳×1	30%	—	—
	火龙的甲壳×2	8%	火龙的逆鳞×1	4%	—	—
	火龙的逆鳞×1	6%			—	—
	火龙的红玉×1	4%			—	—
捕获	火龙的坚壳×1	38%	火龙的甲壳×1	42%	—	—
	火龙的翼膜×2	18%	火龙的翼膜×1	29%	—	—
	火龙的尾巴×1	12%	火龙的尾巴×1	9%	—	—
	火龙的延髓×1	8%	火龙的骨髓×1	18%	—	—
	火龙的骨髓×1	16%	火龙的逆鳞×1	2%	—	—
	火龙的逆鳞×1	5%			—	—
	火龙的红玉×1	3%			—	—

银火龙

害吸收表									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	12%	19%	15%	0%	20%	10%	30%	0%	100%
首	24%	24%	18%	0%	15%	5%	20%	0%	0%
腹	55%	50%	30%	5%	15%	5%	20%	0%	0%
背	25%	30%	30%	5%	10%	10%	15%	0%	0%
背	21%	18%	15%	0%	5%	5%	10%	0%	0%
翼	44%	44%	25%	0%	15%	10%	25%	0%	0%
足	35%	35%	45%	0%	10%	5%	10%	0%	0%
尾	24%	24%	22%	0%	10%	5%	10%	0%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	△（未发现猎人时）

剥取/掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	银火龙的鳞×1	43%	—	—	—	—
	银火龙的坚壳×1	30%	—	—	—	—
	爆炎袋×1	12%	—	—	—	—
	火龙的延髓×1	3%	—	—	—	—
	火龙的煌液×1	12%	—	—	—	—
尾	银火龙的尾巴×1	60%	—	—	—	—
	银火龙的鳞×1	15%	—	—	—	—
	银火龙的坚壳×1	8%	—	—	—	—
	火龙的逆鳞×1	12%	—	—	—	—
	火龙的红玉×1	5%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	银火龙的鳞×1	12%	—	—	—	—
	火龙的煌液×1	10%	—	—	—	—
	火龙的红玉×1	3%	—	—	—	—

破坏/捕获追加报酬	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
翼	火龙的翼爪×2	60%	—	—	—	—
	龙爪×5	15%		—	—	—
	火龙的翼膜×2	10%	—	—	—	—
	银火龙的鳞×1	15%	—	—	—	—
头	银火龙的鳞×1	50%	—	—	—	—
	银火龙的坚壳×1	25%	—	—	—	—
	火龙的煌液×2	15%	—	—	—	—
	火龙的逆鳞×1	6%	—	—	—	—
	火龙的红玉×1	4%	—	—	—	—
捕获	银火龙的坚壳×1	40%	—	—	—	—
	银火龙的鳞×2	25%	—	—	—	—
	银火龙的尾巴×1	10%	—	—	—	—
	火龙的煌液×1	18%	—	—	—	—
	火龙的红玉×1	7%	—	—	—	—

雷狼龙

伤害吸收

※括号内的数据为带电状态下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	45%（60%）	50%（65%）	60%（70%）	15%（20%）	20%（25%）	20%（30%）	0%	5%（15%）	100%（120%）
胴	25%（36）	25%（30%）	35%（40%）	5%	5%	5%（10%）	0%	5%	0%
背	40%（50%）	36（50%）	30%（35%）	10%（15%）	15%	15%（20%）	0%	5%	0%
前脚甲壳	25%（36%）	30%（36%）	25%（35%）	5%（10%）	5%（10%）	10%（15%）	0%	5%	0%
后脚甲壳	36%（40%）	35%（40%）	35%	5%（12）	5%（10%）	10%（15%）	0%	5%	0%
脚	30%（36%）	30%（35%）	30%（40%）	5%	5%	5%（10%）	0%	5%	0%
尾	27%	25%	20%	5%	5%	10%	0%	5%	0%
尾端	21%	15%	10%（15%）	10%	10%	15%	0%	5%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	△（通常时）	○	×	○	×

剥取/掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	雷狼龙的坚壳×1	38%	雷狼龙的甲壳×1	40%	雷狼龙的甲壳×1	60%
	雷狼龙的高电毛×1	18%	雷狼龙的带电毛×1	20%	雷狼龙的带电毛×1	40%
	雷狼龙的带电毛×1	8%	雷狼龙爪×1	15%		
	雷狼龙的尖爪×1	15%	雷狼龙的带电壳×1	20%		
	雷狼龙的高电壳×1	12%	雷狼龙的逆鳞×1	5%		
	雷狼龙的带电壳×1	6%				
	雷狼龙的碧玉×1	3%				
背（采集）	超电雷光虫×1	90%	超电雷光虫×1	90%	超电雷光虫×1	100%
	雷狼龙的高电毛×1	10%	雷狼龙的带电毛×1	10%		
尾	雷狼龙的尾巴×1	62%	雷狼龙的尾巴×1	70%	雷狼龙的甲壳×1	80%
	雷狼龙的坚壳×1	18%	雷狼龙的甲壳×1	20%	雷狼龙的带电毛×1	20%
	雷狼龙的甲壳×1	8%	雷狼龙的带电毛×1	8%		
	雷狼龙的逆鳞×1	10%	雷狼龙的逆鳞×1	2%		
	雷狼龙的碧玉×1	2%				
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	37%	雷狼龙的甲壳×1	8%	雷狼龙的甲壳×1	13%
	雷狼龙的坚壳×1	8%	超电雷光虫×1	15%	超电雷光虫×1	12%
	超电雷光虫×1	15%	雷狼龙的逆鳞×1	2%		
	雷狼龙的碧玉×1	2%				

破坏/捕获追加报酬	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
背	雷狼龙的坚壳×2	10%	雷狼龙的甲壳×2	10%	雷狼龙的甲壳×1	40%
	雷狼龙的高电毛×2	10%	雷狼龙的带电毛×2	10%	雷狼龙的带电毛×1	40%
	雷狼龙的尖爪×1	25%	雷狼龙爪×1	25%	超电雷光虫×4	20%
	雷狼龙的高电壳×1	20%	雷狼龙的带电壳×1	20%		
	雷狼龙的逆鳞×1	17%	雷狼龙的逆鳞×1	15%		
	雷狼龙的碧玉×1	10%	超电雷光虫×6	20%		
	超电雷光虫×6	8%				
前腕	雷狼龙的尖爪×2	15%	雷狼龙爪×2	20%	雷狼龙的带电毛×1	100%
	雷狼龙的尖爪×1	67%	雷狼龙爪×1	70%		
	雷狼龙爪×3	10%	雷狼龙的带电壳×1	10%		
	雷狼龙的高电壳×1	8%				
角	雷狼龙的尖角×1	70%	雷狼龙的角×1	80%	雷狼龙的甲壳×1	100%
	雷狼龙的角×2	10%	雷狼龙的甲壳×1	17%		
	雷狼龙的坚壳×1	9%	雷狼龙的逆鳞×1	3%		
	雷狼龙的逆鳞×1	8%				
	雷狼龙的碧玉×1	3%				
捕获	雷狼龙的坚壳×2	10%	雷狼龙的甲壳×2	10%	雷狼龙的甲壳×1	50%
	雷狼龙的高电毛×1	28%	雷狼龙的带电毛×1	30%	雷狼龙的带电毛×1	30%
	雷狼龙的尖爪×1	20%	雷狼龙爪×1	20%	超电雷光虫×1	20%
	雷狼龙的高电壳×1	28%	雷狼龙的带电壳×1	30%		
	雷狼龙的逆鳞×1	4%	雷狼龙的逆鳞×1	2%		
	雷狼龙的碧玉×1	2%	超电雷光虫×2	8%		
	超电雷光虫×4	8%				

毒怪龙

伤害吸收表

※括号内的数据为暴怒状态下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	45%（19%）	55%（19%）	50%（10%）	30%	5%	0%	0%	20%	100%
首	40%（24%）	40%（25%）	40%（15%）	25%	5%	0%	0%	10%	0%
背	35%	30%	25%	20%	5%	0%	0%	5%	0%
腹	55%	45%	50%	30%	5%	0%	0%	15%	0%
前足・翼	30%	30%	15%	10%	5%	0%	0%	5%	0%
足	40%	40%	35%	10%	5%	0%	0%	10%	0%
尾	19%（50%）	19%（55%）	19%（50%）	30%	5%	0%	0%	10%	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	×	×	○	×

剥取/掉落物几率	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	毒怪龙的上皮×1	38%	毒怪龙的皮×1	38%	毒怪龙的皮×1	30%
	可怕的上皮×1	7%	可怕的皮×1	9%	可怕的皮×1	5%
	可怕的猛毒腺×1	10%	可怕的毒腺×1	12%	毒袋×1	35%
	白色浸出物×1	15%	白色浸出物×1	21%	白色浸出物×1	30%
	毒怪龙的锐爪×1	20%	毒怪龙爪×1	20%		
	恐怖的嘴×1	10%				
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	龙泪×1	75%
	大龙泪×1	37%	白色浸出物×1	20%	白色浸出物×1	25%
	白色浸出物×1	17%	恐怖的嘴×1	5%		
	恐怖的嘴×1	8%				

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
腹部	可怕的上皮×1	12%	可怕的皮×1	12%	可怕的皮×1	10%
	毒怪龙的上皮×1	38%	毒怪龙的皮×1	40%	白色浸出物×1	55%
	白色浸出物×2	14%	白色浸出物×1	23%	毒怪龙的皮×1	35%
	可怕的猛毒腺×1	22%	可怕的毒腺×1	25%		
	可怕的毒腺×2	14%				
头部	可怕的上皮×1	12%	可怕的皮×1	12%	可怕的皮×1	10%
	毒怪龙的上皮×1	38%	毒怪龙的皮×1	41%	白色浸出物×1	55%
	毒怪龙的皮×2	10%	白色浸出物×1	32%	毒怪龙的皮×1	35%
	白色浸出物×2	20%	恐怖的嘴×1	15%		
	恐怖的嘴×1	20%				
尾	毒怪龙的上皮×1	38%	毒怪龙的皮×1	40%	毒怪龙的皮×1	35%
	可怕的上皮×1	22%	可怕的皮×1	24%	可怕的皮×1	20%
	可怕的皮×2	8%	可怕的毒腺×1	36%	毒袋×1	45%
	可怕的猛毒腺×1	28%				
	龙玉×1	4%				
捕获	可怕的上皮×1	17%	可怕的皮×1	17%	可怕的皮×1	10%
	白色浸出物×2	11%	白色浸出物×2	16%	白色浸出物×1	35%
	可怕的猛毒腺×1	27%	可怕的毒腺×1	27%	毒袋×1	20%
	可怕的毒腺×2	8%	毒袋×2	8%	龙骨【中】×1	35%
	毒怪龙的锐爪×1	24%	毒怪龙爪×1	24%		
	毒怪龙爪×2	10%	恐怖的嘴×1	8%		

电怪龙

伤害吸收表

※括号内的数据为暴怒状态下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	45%（19%）	55%（19%）	50%（10%）	5%	30%	0%	0%	20%	100%
首	40%（24%）	40%（25%）	40%（15%）	5%	25%	0%	0%	10%	0%
背	35%	30%	25%	5%	20%	0%	0%	5%	0%
腹	55%	45%	50%	5%	30%	0%	0%	15%	0%
前足・翼	30%	30%	15%	5%	10%	0%	0%	5%	0%
足	40%	40%	35%	5%	10%	0%	0%	10%	0%
尾	19%（50%）	19%（55%）	19%（50%）	5%	30%	0%	0%	10%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	×	×	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	电怪龙的上皮×1	38%	—	—	—	—
	可怕的上皮×1	7%	—	—	—	—
	电击袋×1	10%	—	—	—	—
	白色浸出物×1	15%	—	—	—	—
	电怪龙的锐爪×1	20%	—	—	—	—
	恐怖的嘴×1	10%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	白色浸出物×1	17%	—	—	—	—
	恐怖的嘴×1	8%	—	—	—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
腹部	可怕的上皮×1	12%	—	—	—	—
	电怪龙的上皮×1	38%	—	—	—	—
	白色浸出物×2	28%	—	—	—	—
	电击袋×1	22%	—	—	—	—
头部	可怕的上皮×1	12%	—	—	—	—
	电怪龙的上皮×1	38%	—	—	—	—
	白色浸出物×2	25%	—	—	—	—
	恐怖的嘴×1	25%	—	—	—	—
尻尾	电怪龙的上皮×1	38%	—	—	—	—
	可怕的上皮×1	22%	—	—	—	—
	可怕的皮×2	8%	—	—	—	—
	电击袋×1	28%	—	—	—	—
	龙玉×1	4%	—	—	—	—
捕获	可怕的上皮×1	20%	—	—	—	—
	白色浸出物×2	15%	—	—	—	—
	电击袋×1	30%	—	—	—	—
	电怪龙的锐爪×1	25%	—	—	—	—
	恐怖的嘴×1	7%	—	—	—	—
	龙玉×1	3%	—	—	—	—

冰牙龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%	65%	70%	30%	10%	0%	25%	15%	100%
首・身体	30%	25%	30%	5%	5%	0%	5%	10%	0%
腹	45%	25%	40%	10%	0%	0%	5%	5%	0%
翼	25%	30%	25%	30%	5%	0%	25%	10%	0%
前足	30%	30%	30%	15%	0%	0%	10%	5%	0%
后足	35%	35%	35%	10%	5%	0%	5%	0%	0%
尾	40%	40%	30%	15%	0%	0%	10%	5%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	△（未发现猎人时）

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	冰牙龙的上毛皮×1	18%	冰牙龙的毛皮×1	19%	—	—
	冰牙龙的毛皮×1	10%	冰牙龙的甲壳×1	43%	—	—
	冰牙龙的坚壳×1	35%	琥珀色的牙×1	10%	—	—
	琥珀色的锐牙×1	12%	冰结袋×1	28%	—	—
	冻结袋×1	25%			—	—
尾	冰牙龙的尾巴×1	44%	冰牙龙的尾巴×1	60%	—	—
	冰牙龙的棘×1	12%	冰牙龙的棘×1	16%	—	—
	冰牙龙的坚壳×1	30%	冰牙龙的甲壳×1	24%	—	—
	冰牙龙的甲壳×1	10%			—	—
	龙玉×1	4%			—	—
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	—	—
	大龙泪×1	37%	冰牙龙的棘×1	15%	—	—
	冰牙龙的棘×1	5%	冰结袋×1	10%	—	—
	冻结袋×1	20%			—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
腕	冰牙龙的锐爪×1	74%	冰牙龙爪×1	78%	—	—
	冰牙龙爪×2	8%	冰牙龙的棘×1	12%	—	—
	冰牙龙的棘×1	8%	冰牙龙的毛皮×1	10%	—	—
	冰牙龙的上毛皮×1	10%			—	—
牙	琥珀色的锐牙×1	50%	琥珀色的牙×1	55%	—	—
	琥珀色的牙×2	10%	冰牙龙的甲壳×1	25%	—	—
	冰牙龙的坚壳×1	25%	冰结袋×1	20%	—	—
	冻结袋×1	15%			—	—
捕获	冰牙龙的锐爪×1	14%	冰牙龙爪×1	15%	—	—
	琥珀色的锐牙×1	16%	琥珀色的牙×1	18%	—	—
	冰牙龙的上毛皮×1	26%	冰牙龙的毛皮×1	27%	—	—
	冰牙龙的棘×2	12%	冰牙龙的棘×1	20%	—	—
	冻结袋×1	20%	冰结袋×1	20%	—	—
	冰结袋×2	8%			—	—
	龙玉×1	4%			—	—

风牙龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%	65%	70%	0%	15%	30%	25%	10%	100%
首・身体	30%	25%	30%	0%	5%	5%	5%	5%	0%
腹	45%	25%	40%	0%	5%	10%	5%	5%	0%
翼	25%	30%	25%	0%	20%	30%	25%	10%	0%
前足	30%	30%	30%	0%	5%	15%	10%	5%	0%
后足	35%	35%	35%	0%	5%	10%	5%	0%	0%
尾	40%	40%	25%	0%	10%	15%	10%	5%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	△（未发现猎人时）

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	风牙龙的上毛皮×1	20%	—	—	—	—
	风牙龙的坚壳×1	43%	—	—	—	—
	群青色的锐牙×1	12%	—	—	—	—
	强韧的胸膜×1	25%	—	—	—	—
尾	风牙龙的尾巴×1	75%	—	—	—	—
	风牙龙的坚壳×1	25%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	强韧的胸膜×1	25%	—	—	—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
腕	风牙龙的锐爪×1	74%	—	—	—	—
	风牙龙的上毛皮×1	26%	—	—	—	—
牙	群青色的锐牙×1	50%	—	—	—	—
	风牙龙的坚壳×1	30%	—	—	—	—
	强纫的胸膜×1	20%	—	—	—	—
捕获	风牙龙的锐爪×1	16%	—	—	—	—
	群青色的锐牙×1	20%	—	—	—	—
	风牙龙的上毛皮×1	34%	—	—	—	—
	强纫的胸膜×1	26%	—	—	—	—
	龙玉×1	4%	—	—	—	—

绿迅龙

伤害吸收表

※括号内的数据为暴怒状态下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%（65%）	60%（65%）	65%（70%）	20%	10%	15%	25%（30%）	15%	100%（120%）
首	35%	35%	30%	15%	5%	5%	15%（20%）	10%	0%
腹	25%	25%	30%	5%	0%	0%	5%	5%	0%
背	20%	20%	20%	25%	5%	10%	35%	15%	0%
尾	35%	30%	25%	5%（10%）	0%	0%	10%（15%）	10%	0%
尾尖	25%	25%	25%	5%	5%	5%	10%（15%）	10%	0%
后足	30%	30%	35%	10%（15%）	0%	0%	15%（20%）	5%	0%
前足	20%'（25%）	20%（25%）	20%（30%）	25%	5%	10%	30%	10%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
△（怒时）	○	○	△（连续飞扑准备动作时）	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	绿迅龙的上鳞×1	45%	—	—	—	—
	绿迅龙的上斑毛×1	28%	—	—	—	—
	绿迅龙的锐刃翼×1	10%	—	—	—	—
	绿迅龙的锐牙×1	15%	—	—	—	—
	迅龙的延髓×1	2%	—	—	—	—
尾	迅龙的尾巴×1	52%	—	—	—	—
	迅龙的尾棘×1	10%	—	—	—	—
	绿迅龙的上斑毛×1	20%	—	—	—	—
	迅龙的延髓×1	8%	—	—	—	—
	迅龙的骨髓×1	10%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	绿迅龙的上鳞×1	25%	—	—	—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
尾	迅龙的尾棘×2	60%	—	—	—	—
	绿迅龙的上斑毛×1	22%	—	—	—	—
	迅龙的延髓×1	8%	—	—	—	—
	迅龙的骨髓×1	10%	—	—	—	—
牙	绿迅龙的上鳞×2	26%	—	—	—	—
	绿迅龙的锐牙×2	66%	—	—	—	—
	迅龙的延髓×1	8%	—	—	—	—
翼	绿迅龙的锐刃翼×2	60%	—	—	—	—
	绿迅龙的锐刃翼×1	25%	—	—	—	—
	绿迅龙的上斑毛×2	15%	—	—	—	—
捕获	绿迅龙的上斑毛×1	45%	—	—	—	—
	绿迅龙的上鳞×1	18%	—	—	—	—
	绿迅龙的锐牙×1	21%	—	—	—	—
	迅龙的尾巴×1	12%	—	—	—	—
	迅龙的延髓×1	4%	—	—	—	—



迅龙

伤害吸收表

※括号内的数据为暴怒状态下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	50%（55%）	50%（55%）	55%（60%）	20%	10%	15%	25%（30%）	15%	100%
首	36	40%	30%	15%	5%	5%	15%	10%	0%
腹	25%	25%	30%	5%	0%	0%	5%	5%	0%
背	20%	20%	20%	25%	5%	10%	35%	15%	0%
尾	36%	36%	25%	5%	0%	0%	10%（15%）	10%	0%
尾尖	30%	30%	25%	5%	5%	5%	10%	10%	0%
后足	30%	30%	35%	10%	0%	0%	15%	5%	0%
前足	25%	25%	30%	25%	5%	10%	30%	10%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
△（怒时）	○	○	△（连续飞扑准备动作时）	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	迅龙的上鳞×1	40%	迅龙的鳞×1	45%	—	—
	迅龙的鳞×1	10%	迅龙的黑毛×1	25%	—	—
	迅龙的上黑毛×1	28%	迅龙的尾巴×1	5%	—	—
	迅龙的锐刃翼×1	8%	迅龙的刃翼×1	10%	—	—
	迅龙的锐牙×1	12%	迅龙牙×1	15%	—	—
	迅龙的延髓×1	2%			—	—
尾	迅龙的尾巴×1	72%	迅龙的尾巴×1	82%	—	—
	迅龙的尾棘×1	10%	迅龙的尾棘×1	10%	—	—
	迅龙的延髓×1	8%	迅龙的骨髓×1	8%	—	—
	迅龙的骨髓×1	10%			—	—
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	—	—
	大龙泪×1	37%	迅龙的鳞×1	25%	—	—
	迅龙的上鳞×1	25%			—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
尾	迅龙的尾棘×2	65%	迅龙的尾棘×2	75%	—	—
	迅龙的上黑毛×1	17%	迅龙的黑毛×1	17%	—	—
	迅龙的延髓×1	8%	迅龙的骨髓×1	8%	—	—
	迅龙的骨髓×1	10%			—	—
头	迅龙的上鳞×2	20%	迅龙的鳞×2	30%	—	—
	迅龙的锐牙×2	65%	迅龙牙×2	70%	—	—
	迅龙牙×4	7%			—	—
	迅龙的延髓×1	8%			—	—
翼	迅龙的锐刃翼×2	60%	迅龙的刃翼×2	60%	—	—
	迅龙的锐刃翼×1	20%	迅龙的刃翼×1	25%	—	—
	迅龙的刃翼×3	8%	迅龙的黑毛×2	15%	—	—
	迅龙的上黑毛×2	12%			—	—
捕获	迅龙的上黑毛×1	35%	迅龙的黑毛×1	40%	—	—
	迅龙的黑毛×2	10%	迅龙的鳞×1	18%	—	—
	迅龙的上鳞×1	18%	迅龙牙×1	23%	—	—
	迅龙的锐牙×1	21%	迅龙的尾巴×1	15%	—	—
	迅龙的尾巴×1	12%	迅龙的骨髓×1	4%	—	—
	迅龙的延髓×1	4%			—	—

轰龙

伤害吸收表

※括号内的数据为暴怒状态下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	70%（75%）	65%（70%）	55%（60%）	0%	10%	5%	20%	15%	100%（130%）
首	44%	44%	25%（30%）	0%	10%	5%	20%	15%	0%
腹	25%（30%）	30%（35%）	20%	15%	15%	10%	15%	15%	0%
背	44%（40%）	40%（35%）	30%（35%）	0%	15%	10%	25%	5%	0%
尾	35%	30%	20%	0%	5%	0%	15%	15%	0%
前足	25%（30%）	25%（30%）	25%	0%	10%	10%	20%（15%）	10%	0%
后足	40%	40%	40%	0%	5%	0%	10%	5%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	○

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	轰龙的上鳞×1	35%	轰龙的鳞×1	40%	—	—
	轰龙的鳞×1	8%	轰龙的甲壳×1	20%	—	—
	轰龙的坚壳×1	17%	轰龙爪×1	37%	—	—
	轰龙的尖爪×1	30%	轰龙的头壳×1	3%	—	—
	轰龙的腮帮×1	3%			—	—
	轰龙的头壳×1	7%			—	—
尾	轰龙的尾巴×1	60%	轰龙的尾巴×1	80%	—	—
	轰龙的上鳞×1	40%	轰龙的鳞×1	20%	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	—	—
	大龙泪×1	37%	轰龙的鳞×1	20%	—	—
	轰龙的上鳞×1	20%	轰龙爪×1	5%	—	—
	轰龙的尖爪×1	5%			—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
牙	轰龙的锐牙×1	45%	轰龙牙×2	50%	—	—
	轰龙牙×3	15%	轰龙的头壳×1	12%	—	—
	轰龙的腮帮×1	8%	轰龙的甲壳×1	38%	—	—
	轰龙的头壳×1	15%			—	—
	轰龙的坚壳×1	17%			—	—
爪	轰龙的尖爪×1	80%	轰龙爪×2	80%	—	—
	轰龙爪×3	20%	轰龙爪×1	20%	—	—
捕获	轰龙的坚壳×1	30%	轰龙的甲壳×1	36%	—	—
	轰龙的甲壳×2	10%	轰龙牙×1	25%	—	—
	轰龙的锐牙×1	25%	轰龙的鳞×1	22%	—	—
	轰龙的上鳞×1	20%	轰龙的尾巴×1	12%	—	—
	轰龙的尾巴×1	8%	轰龙的头壳×1	5%	—	—
	轰龙的腮帮×1	7%			—	—

黑轰龙

伤害吸收表

※括号内的数据为暴怒状态下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	70%（75%）	65%（70%）	55%（60%）	0%	25%	10%	15%	15%	100%（130%）
首	44%	44%	25%（30%）	0%	15%	10%	15%	15%	0%
腹	25%（30%）	30%（35%）	20%	5%	15%	12%	15%	15%	0%
背	44%（40%）	40%（35%）	30%（35%）	0%	20%	12%	18%	5%	0%
尾	35%	30%	20%	0%	10%	0%	10%	10%	0%
前足	25%（30%）	25%	25%	0%	15%	12%	10%	10%	0%
后足	40%	40%	40%	0%	10%	0%	5%	5%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
○	○	○	×	○	○

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	黑轰龙的上鳞×1	38%	—	—	—	—
	黑轰龙的坚壳×1	27%	—	—	—	—
	黑轰龙的尖爪×1	30%	—	—	—	—
	轰龙的腮帮×1	5%	—	—	—	—
尾	轰龙的尾巴×1	60%	—	—	—	—
	黑轰龙的上鳞×1	40%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	黑轰龙的上鳞×1	20%	—	—	—	—
	黑轰龙的尖爪×1	5%	—	—	—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
头	黑轰龙的锐牙×1	52%	—	—	—	—
	轰龙的腮帮×1	8%	—	—	—	—
	轰龙的头壳×1	20%	—	—	—	—
	黑轰龙的坚壳×1	20%	—	—	—	—
爪	黑轰龙的尖爪×1	100%	—	—	—	—
捕获	黑轰龙的坚壳×1	38%	—	—	—	—
	黑轰龙的锐牙×1	27%	—	—	—	—
	黑轰龙的上鳞×1	20%	—	—	—	—
	轰龙的尾巴×1	10%	—	—	—	—
	轰龙的腮帮×1	5%	—	—	—	—

角龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	25%	15%	20%	0%	15%	20%	15%	15%	100%
首	45%	45%	30%	0%	10%	15%	10%	10%	0%
背・翼	23%	42%	20%	10%	15%	25%	15%	15%	0%
腹	68%	75%	40%	0%	10%	10%	10%	10%	0%
翼尖	40%	30%	45%	0%	10%	20%	10%	10%	0%
足	35%	35%	35%	0%	5%	8%	5%	5%	0%
尾	50%	25%	60%	0%	10%	15%	10%	10%	0%
尾尖	22%	35%	10%	10%	15%	30%	15%	15%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
△（地上时）	△（地上时）	○	△（钻地时）	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	角龙牙×1	25%	角龙牙×1	30%	—	—
	角龙的坚壳×1	60%	角龙的甲壳×1	63%	—	—
	角龙的甲壳×1	8%	角龙的背甲×1	7%	—	—
	角龙的坚甲×1	7%			—	—
尾	角龙的尾甲×1	50%	角龙的尾甲×1	55%	—	—
	角龙的坚壳×1	28%	角龙的甲壳×1	37%	—	—
	角龙的骨髓×1	12%	角龙的骨髓×1	8%	—	—
	角龙的延髓×1	6%			—	—
	龙玉×1	4%			—	—
掉落物	龙泪×1	38%	龙泪×1	75%	—	—
	大龙泪×1	37%	角龙的背甲×1	25%	—	—
	角龙的坚甲×1	20%			—	—
	角龙的背甲×1	5%			—	—

破坏/捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
角	卷角×1	60%	卷角×1	92%	—	—
	上质卷角×1	40%	上质卷角×1	8%	—	—
捕获	角龙的坚甲×1	10%	角龙的背甲×1	13%	—	—
	角龙的背甲×2	5%	角龙的甲壳×1	30%	—	—
	角龙的坚壳×1	24%	角龙的尾甲×1	15%	—	—
	角龙的尾甲×1	20%	角龙牙×2	32%	—	—
	角龙牙×3	15%	角龙的骨髓×1	10%	—	—
	角龙的骨髓×1	14%			—	—
	角龙的延髓×1	8%			—	—
	龙玉×1	4%			—	—

黑角龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	25%	15%	20%	0%	15%	20%	15%	15%	100%
首	45%	45%	30%	0%	10%	15%	10%	10%	0%
背・翼	23%	42%	20%	10%	15%	25%	15%	15%	0%
腹	68%	75%	40%	0%	10%	10%	10%	10%	0%
翼膜	40%	30%	45%	0%	10%	20%	10%	10%	0%
足	35%	35%	35%	0%	5%	8%	5%	5%	0%
尾	50%	25%	60%	0%	10%	15%	10%	10%	0%
尾尖	22%	35%	10%	10%	15%	30%	15%	15%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
△（地上时）	△（地上时）	○	△（钻地时）	○	×

剥取/掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	角龙牙×1	30%	—	—	—	—
	黑角龙的坚壳×1	63%	—	—	—	—
	黑角龙的坚甲×1	7%	—	—	—	—
尾	角龙的尾甲×1	50%	—	—	—	—
	黑角龙的坚壳×1	28%	—	—	—	—
	角龙的骨髓×1	12%	—	—	—	—
	角龙的延髓×1	6%	—	—	—	—
	龙玉×1	4%	—	—	—	—
掉落物	龙泪×1	38%	—	—	—	—
	大龙泪×1	37%	—	—	—	—
	黑角龙的坚甲×1	25%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
角	卷角×1	75%	—	—	—	—
	上质的黑卷角×1	25%	—	—	—	—
捕获	黑角龙的坚甲×1	15%	—	—	—	—
	黑角龙的坚壳×1	24%	—	—	—	—
	角龙的尾甲×1	20%	—	—	—	—
	角龙牙×3	15%	—	—	—	—
	角龙的骨髓×1	14%	—	—	—	—
	角龙的延髓×1	8%	—	—	—	—
	龙玉×1	4%	—	—	—	—

霸龙



伤害吸收表

※括号内的数据为腹部破坏后的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	50%	50%（55%）	65%（70%）	0%	5%（15%）	0%（5%）	20%	20%（25%）	100%
首	35%	30%（40%）	15%（20%）	0%	5%（10%）	0%（5%）	15%	20%	0%
腹背	35%（45%）	40%（50%）	25%	0%（10%）	5%（25%）	0%（10%）	15%（30%）	15%（20%）	0%
背	20%（40%）	25%（35%）	25%（35%）	0%	5%（15%）	0 %（5%）	15%	20%（25%）	0%
尾	30%	25%	30%（35%）	0%	5%（10%）	0%（5%）	30%	30%	0%
前足	25%	35%	15%（20%）	0%	5 %（10%）	5%（10%）	15%	20%（25%）	0%
后足	30%	30%	15%（20%）	0%	5 %（10%）	0 %（5%）	15%	20%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
×	×	○	△（准备吐息前）	△（拘束攻击时）	×

剥取／掉落物几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	霸龙的上鳞×1	38%	—	—	—	—
	霸龙的坚壳×1	35%	—	—	—	—
	霸龙的刚爪×1	10%	—	—	—	—
	霸龙的大牙×1	5%	—	—	—	—
	霸龙的宝玉×1	2%	—	—	—	—
	狱炎石×1	10%	—	—	—	—
尾	霸龙的尾巴×1	80%	—	—	—	—
	霸龙的上鳞×1	20%	—	—	—	—
掉落物	大龙泪×1	75%	—	—	—	—
	霸龙的大棘×1	5%	—	—	—	—
	霸龙的坚壳×1	12%	—	—	—	—
	狱炎石×1	8%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
背	霸龙的大棘×1	80%	—	—	—	—
	霸龙的坚壳×1	20%	—	—	—	—
腹	霸龙的上鳞×1	56%	—	—	—	—
	霸龙的坚壳×1	28%	—	—	—	—
	霸龙的宝玉×1	6%	—	—	—	—
	狱炎石×2	10%	—	—	—	—
牙	霸龙的大牙×1	78%	—	—	—	—
	霸龙的上鳞×1	18%	—	—	—	—
	霸龙的宝玉×1	4%	—	—	—	—
前足	霸龙的刚爪×1	80%	—	—	—	—
	霸龙的刚爪×2	10%	—	—	—	—
	霸龙的坚壳×1	10%	—	—	—	—

岚龙

伤害吸收表

※括号内的数据为暴怒状态下的伤害吸收

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%（70%）	70%（80%）	65%（75%）	25%	0%	10%	15%	35%	100%
首	35%	30%	15%	15%	0%	5%	0%	10%	0%
背	30%	25%	15%	15%	0%	5%	0%	10%	0%
腹	40%	40%	35%	20%	0%	5%	10%	20%	0%
尾	25%	30%	10%	15%	0%	5%	0%	20%	0%
翼	44%	44%	30%	20%	0%	5%	10%	20%	0%
脚	35%	30%	15%	20%	0%	5%	0%	10%	0%

道具效果

落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
×	×	○	×	×	×

剥取几率

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	岚龙的坚壳×1	34%	—	—	—	—
	岚龙的飞膜×1	17%	—	—	—	—
	岚龙的锐爪×1	5%	—	—	—	—
	岚龙的胸壳×1	30%	—	—	—	—
	岚气胞×1	12%	—	—	—	—
	天空的龙玉×1	2%	—	—	—	—
尾	岚龙的尾巴×1	75%	—	—	—	—
	岚龙的坚壳×1	10%	—	—	—	—
	岚龙的飞膜×1	15%	—	—	—	—

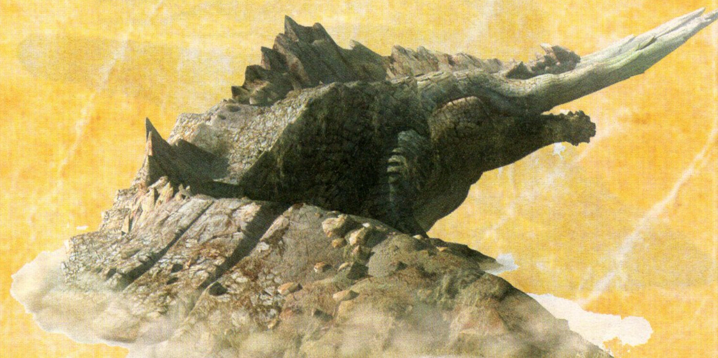
破坏／捕获追加报酬

	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
背	岚龙的飞膜×1	80%	—	—	—	—
	岚龙的飞膜×2	5%	—	—	—	—
	岚气胞×1	13%	—	—	—	—
	天空的龙玉×1	2%	—	—	—	—
左爪	岚龙的锐爪×1	70%	—	—	—	—
	岚龙的坚壳×1	5%	—	—	—	—
	岚龙的飞膜×1	25%	—	—	—	—
右爪	岚龙的锐爪×1	70%	—	—	—	—
	岚龙的坚壳×1	5%	—	—	—	—
	岚龙的飞膜×1	25%	—	—	—	—
角	岚龙的角×1	80%	—	—	—	—
	岚气胞×1	16%	—	—	—	—
	天空的龙玉×1	4%	—	—	—	—

峰山龙

伤害吸收表

部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
牙	18%	18%	18%	0%	5%	15%	5%	15%	0%
身体背侧	21%	21%	20%	0%	5%	8%	5%	8%	0%
腕	33%	33%	25%	0%	8%	15%	8%	15%	0%
颚	60%	55%	38%	0%	12%	22%	12%	22%	0%
背	68%	78%	55%	0%	15%	22%	15%	22%	0%
口内	90%	80%	60%	0%	20%	30%	20%	25%	0%
头	35%	35%	40%	0%	10%	15%	5%	15%	0%



道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
×	×	×	×	×	×

剥取几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	峰山龙的坚岩壳×1	46%	峰山龙的甲岩壳×1	52%	—	—
	峰山龙的上苍鳞×1	28%	峰山龙的苍鳞×1	30%	—	—
	峰山龙的苍鳞×1	10%	坚硬的龙牙×1	15%	—	—
	凶猛的龙锐牙×1	12%	大地的龙玉×1	3%	—	—
	大地的龙玉×1	4%			—	—
口内采集	上质鳍×1	27%	巨大鳍×1	15%	—	—
	大地的龙玉×1	1%	大地的龙玉×1	1%	—	—
	峰山龙的上苍鳞×1	39%	峰山龙的苍鳞×1	49%	—	—
	峰山龙的苍鳞×1	10%	怪物的肝×1	35%	—	—
	怪物的肝×1	23%			—	—
背部采集	峰山龙的甲岩壳×1	14%	峰山龙的甲岩壳×1	10%	—	—
	峰山龙的苍鳞×1	20%	峰山龙的苍鳞×1	15%	—	—
	渊水晶×1	40%	彩水晶×1	75%	—	—
	彩水晶×1	26%			—	—

破坏／捕获追加报酬						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
腕	峰山龙的上腕甲×1	65%	峰山龙的腕甲×2	15%	—	—
	峰山龙的腕甲×2	10%	峰山龙的腕甲×1	65%	—	—
	峰山龙的上苍鳞×1	15%	峰山龙的苍鳞×1	15%	—	—
	古龙血×2	10%	古龙血×2	5%	—	—
背	峰山龙的坚岩壳×1	43%	峰山龙的甲岩壳×1	49%	—	—
	峰山龙的甲岩壳×1	8%	峰山龙的苍鳞×1	25%	—	—
	峰山龙的上苍鳞×1	20%	古龙血×1	10%	—	—
	古龙血×1	15%	彩水晶×1	16%	—	—
	渊水晶×1	14%			—	—
牙	凶猛的龙锐牙×2	12%	坚硬的龙牙×2	15%	—	—
	凶猛的龙锐牙×1	70%	坚硬的龙牙×1	83%	—	—
	坚硬的龙牙×2	14%	大地的龙玉×1	2%	—	—
	大地的龙玉×1	4%			—	—

崩龙

伤害吸收表									
※括号内的数据为腹部破坏后的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	45%（50%）	45%	65%（70%）	20%（25%）	5%	0%	20%	1 5 %（20%）	100%
背	20%（30%）	30%（40%）	20%（30%）	15%	5%	0%	15%	10%	0%
腹	35%（40%）	40%（50%）	25%（30%）	15%（20%）	5%	0%	15%	10%	0%
背	20%（25%）	25%（30%）	15%（20%）	20%	5%	0%	25%	10%	0%
尾	30%	35%	15%（20%）	15%	5%	0%	15%	15%（20%）	0%
前足	25%（30%）	20%（25%）	15%	15%（20%）	5%	0%	10%	10%	0%
后足	30%	25%（30%）	30%（40%）	25%	5%	0%	10%	15%	0%



道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
×	×	○	△（准备吐息前）	×	×

剥取／掉落物几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	崩龙的坚壳×1	40%	—	—	—	—
	崩龙的腹鳞×1	28%	—	—	—	—
	崩龙的尾巴×1	10%	—	—	—	—
	崩龙的上鳍×1	12%	—	—	—	—
	崩龙的削颚×1	8%	—	—	—	—
	崩龙的宝玉×1	2%	—	—	—	—
尾	崩龙的尾巴×1	90%	—	—	—	—
	崩龙的坚壳×1	10%	—	—	—	—
掉落物	大龙泪×1	75%	—	—	—	—
	崩龙的上鳍×1	5%	—	—	—	—
	崩龙的坚壳×1	12%	—	—	—	—
	冰晶金属×1	8%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
背	崩龙的上鳍×2	50%	—	—	—	—
	崩龙的上鳍×1	35%	—	—	—	—
	崩龙的坚壳×1	15%	—	—	—	—
腹	崩龙的腹鳞×1	70%	—	—	—	—
	崩龙的坚壳×1	24%	—	—	—	—
	崩龙的宝玉×1	6%	—	—	—	—
牙	崩龙的削颚×1	85%	—	—	—	—
	崩龙的腹鳞×1	11%	—	—	—	—
	崩龙的宝玉×1	4%	—	—	—	—
前足	崩龙的穿爪×1	80%	—	—	—	—
	崩龙的穿爪×2	10%	—	—	—	—
	崩龙的坚壳×1	10%	—	—	—	—

煌黑龙

伤害吸收表									
※括号内的数据为飞行模式下的伤害吸收									
部位	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60%	65%	60%	0%（20%）	15%	20%（0%）	5%（0%）	5%（30%）	100%
首	40%	35%	40%（45%）	0%（15%）	10%	15%（0%）	5%（0%）	5%（20%）	0%
腹	35%	30%	20%	0 %（15%）	10%	15%（0%）	5%（0%）	5%（20%）	0%
翼	21%（25%）	21%（25%）	10%（15%）	0%（15%）	5%	10%（0%）	5%（0%）	5%（10%）	0%
足	25%（38%）	25%（38%）	20%（35%）	0 %（15%）	10%	15%（0%）	5%（0%）	5%（20%）	0%
尾	30%	30%	44%	0%（15%）	5%（10%）	10%（0%）	5%	5%（20%）	0%

道具效果					
落穴陷阱	麻痹陷阱	闪光弹	音爆弹	肥料玉	肉类
×	×	○	×	×	×

剥取几率						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
身体	煌黑龙的坚逆壳×1	33%	—	—	—	—
	煌黑龙的逆鳞×1	29%	—	—	—	—
	煌黑龙的尖爪×1	17%	—	—	—	—
	古龙血×1	8%	—	—	—	—
	破碎的天角×1	10%	—	—	—	—
	琉璃色的龙玉×1	3%	—	—	—	—
尾	煌黑龙的逆鳞×1	36%	—	—	—	—
	煌黑龙的尾巴×1	60%	—	—	—	—
	琉璃色的龙玉×1	4%	—	—	—	—

破坏／捕获追加报酬						
	集会6～8星		村4～6星、集会4～5星		村1～3星、集会1～3星	
	素材名	几率	素材名	几率	素材名	几率
爪	煌黑龙的逆鳞×1	33%	—	—	—	—
	煌黑龙的逆鳞×2	5%	—	—	—	—
	煌黑龙的尖爪×1	52%	—	—	—	—
	煌黑龙的尖爪×2	10%	—	—	—	—
翼	煌黑龙的翼膜×1	53%	—	—	—	—
	煌黑龙的坚逆壳×1	30%	—	—	—	—
	煌黑龙的逆鳞×1	17%	—	—	—	—
角	贯天之角×1	40%	—	—	—	—
	煌黑龙的逆鳞×1	10%	—	—	—	—
	破碎的天角×1	50%	—	—	—	—

工会卡片

称号

称号名	描述
（无）	初期持有
初心者	初期持有
经验者	初期持有
熟练者（自称）	初期持有
无名	初期持有
初出茅庐	初期持有
帮手	初期持有
勇者	初期持有
猎人	初期持有
一年级	初期持有
新人	初期持有
期待	初期持有
猎团	初期持有
主人	初期持有
大小姐	初期持有
募集中	初期持有
骑士团	初期持有
男人	初期持有
女孩	初期持有
俺	初期持有
我	初期持有
结云	完成所有村长的1星任务
同伴	完成所有村长的2星任务
保护着	完成所有村长的3星任务
猎人	完成所有村长的4星任务
引导者	完成所有村长的5星任务
大师	完成所有村长的6星任务
公会	完成所有集会浴场的1星任务
骑士团	完成所有集会浴场的2星任务
秘密武器	完成所有集会浴场的3星任务
王牌	完成所有集会浴场的4星任务
将军	完成所有集会浴场的5星任务
帝国	完成所有集会浴场的6星任务
最终兵器	完成所有集会浴场的7星任务
极致	完成所有集会浴场的8星任务
伊克希德	完成村长和集会浴场的所有任务
浴场	完成所有温泉任务
饮料	完成所有饮料任务
完美	获得所有勋章
专注	游戏时间超过[100小时]
大富豪	所持金超过[200000z]
名媛	所持金超过[999999z]
贤者	调合列表全部填满
书	得到所有的书
爱打扮	能够变更SU系防具色
模特	能够变更彩虹色
调整者	能够变更SU系防具的RGB
得意	生产多种的特殊装备
附近	喝过10次饮料
远郊	喝过20次饮料
狂热	喝过30次饮料
温泉	进入10次温泉
鸡蛋	进入20次温泉
馒头	进入30次温泉
桶快递	桶快递进行10次
信息者	桶快递进行20次
摔倒	桶快递进行30次
小猪	抚摸小猪10次
散步	抚摸小猪20次
骑猪	抚摸小猪30次
最喜欢	抚摸小猪40次
田野	随从猫任务出击10次
随从猫	随从猫任务出击20次
战友	随从猫任务出击30次
喵	随从猫任务出击40次
宠物	在村子里收集齐所有的小猪服装
一见钟情	随从猫亲密度合集15以上
爱情	随从猫亲密度合集30以上
爱	随从猫亲密度合集45以上
嫁	随从猫亲密度合集60以上
害羞	有随从猫开放了全种类的随从猫技能
友情	与农场的随从猫对话100次
激动	通信收到公会卡片10张以上
兴奋	通信收到公会卡片20张以上
流浪	通信收到公会卡片30张以上
偶遇	通信收到公会卡片40张以上
近亲	随从猫接收10次
饲养员	随从猫配信10次
小狗龙	狩猎20只狗龙
统率	狩猎30只狗龙
首领	狩猎40只狗龙
群云	狩猎50只狗龙
小眠狗龙	狩猎20只眠狗龙
自由	狩猎30只眠狗龙
掠夺	狩猎40只眠狗龙
梦现	狩猎50只眠狗龙
小毒狗龙	狩猎20只毒狗龙
狡猾	狩猎30只毒狗龙
毒液	狩猎40只毒狗龙
瘴气	狩猎50只毒狗龙
青熊兽	狩猎20只青熊兽
山	狩猎30只青熊兽
蓝色	狩猎40只青熊兽
横纲	狩猎50只青熊兽
白兔兽	狩猎20只白兔兽
白色	狩猎30只白兔兽
光滑	狩猎40只白兔兽
白兔兽	狩猎50只白兔兽
赤甲兽	狩猎20只赤甲兽
挑衅	狩猎30只赤甲兽
红色	狩猎40只赤甲兽
子弹	狩猎50只赤甲兽
野猪	狩猎20只野猪王
兽	狩猎30只野猪王
猛猪	狩猎40只野猪王
猪突	狩猎50只野猪王
雌火龙	狩猎20只雌火龙
大地	狩猎30只雌火龙
公主	狩猎40只雌火龙
龙姬	狩猎50只雌火龙
雷亚	狩猎20只雌火龙稀少种
黄金	狩猎30只雌火龙稀少种
月亮	狩猎40只雌火龙稀少种
少女	狩猎50只雌火龙稀少种
雄火龙	狩猎20只雄火龙
大空	狩猎30只雄火龙
王子	狩猎40只雄火龙
王者	狩猎50只雄火龙
雷乌斯	狩猎20只雄火龙稀少种
音色	狩猎30只雄火龙稀少种
太阳	狩猎40只雄火龙稀少种
飞龙	狩猎50只雄火龙稀少种
彩鸟	狩猎20只彩鸟
七色	狩猎30只彩鸟
彩虹	狩猎40只彩鸟
华丽	狩猎50只彩鸟
舞蹈	狩猎20只彩鸟亚种
雷电	狩猎30只彩鸟亚种
闪耀	狩猎40只彩鸟亚种
闪光	狩猎50只彩鸟亚种
毒怪龙	狩猎20只毒怪龙
暗	狩猎30只毒怪龙
吸血鬼	狩猎40只毒怪龙
死神	狩猎50只毒怪龙
恐怖	狩猎20只毒怪龙亚种
红色	狩猎30只毒怪龙亚种
麻痹	狩猎40只毒怪龙亚种
雷电	狩猎50只毒怪龙亚种
冰牙龙	狩猎20只冰牙龙
白	狩猎30只冰牙龙
速度	狩猎40只冰牙龙
零度	狩猎50只冰牙龙
刺剑	狩猎20只冰牙龙亚种
沙尘	狩猎30只冰牙龙亚种
旋风	狩猎40只冰牙龙亚种
骑士	狩猎50只冰牙龙亚种
角龙	狩猎20只角龙
狂暴	狩猎30只角龙
沙漠	狩猎40只角龙
双魔	狩猎50只角龙
黑色	狩猎20只角龙亚种
漆黑	狩猎30只角龙亚种
恶魔	狩猎40只角龙亚种
勇气	狩猎50只角龙亚种
土砂龙	狩猎20只土砂龙
突击	狩猎30只土砂龙
残暴君王	狩猎40只土砂龙
刚力	狩猎50只土砂龙
冰牙龙	狩猎20只土砂龙亚种
冰河	狩猎30只土砂龙亚种
冰精灵	狩猎40只土砂龙亚种
粉碎	狩猎50只土砂龙亚种
爆锤龙	狩猎20只爆锤龙
破坏	狩猎30只爆锤龙
滚压	狩猎40只爆锤龙
铁锤	狩猎50只爆锤龙
钢	狩猎20只爆锤龙亚种
自曝	狩猎30只爆锤龙亚种
炸弹	狩猎40只爆锤龙亚种
炸碎	狩猎50只爆锤龙亚种
水兽	狩猎20只水兽
激流	狩猎30只水兽
水怪	狩猎40只水兽
水狮	狩猎50只水兽
紫色	狩猎20只水兽亚种
毒雾	狩猎30只水兽亚种
毒药	狩猎40只水兽亚种
紫苑	狩猎50只水兽亚种
炎戈龙	狩猎20只炎戈龙
火花	狩猎30只炎戈龙
火山	狩猎40只炎戈龙
炎狱	狩猎50只炎戈龙
零度	狩猎20只炎戈龙亚种
吹雪	狩猎30只炎戈龙亚种
水	狩猎40只炎戈龙亚种
雪月花	狩猎50只炎戈龙亚种
轰龙	狩猎20只轰龙
绝对	狩猎30只轰龙
野性	狩猎40只轰龙
轰虎	狩猎50只轰龙
雷克斯	狩猎20只轰龙亚种
怒吼	狩猎30只轰龙亚种
肌肉	狩猎40只轰龙亚种
咆哮	狩猎50只轰龙亚种
迅龙	狩猎20只迅龙
夜袭	狩猎30只迅龙
超音速	狩猎40只迅龙
瞬杀	狩猎50只迅龙
影	狩猎20只迅龙亚种
残影	狩猎30只迅龙亚种
竞争对手	狩猎40只迅龙亚种
夜候	狩猎50只迅龙亚种
雷狼龙	狩猎20只雷狼龙
变身	狩猎30只雷狼龙
爆气	狩猎40只雷狼龙
迅雷	狩猎50只雷狼龙
潜口龙	狩猎20只雷狼龙
大胃王	狩猎30只雷狼龙
狼吞虎咽	狩猎40只雷狼龙
潜伏	狩猎50只雷狼龙
尾槌龙	狩猎20只尾槌龙
大回旋	狩猎30只尾槌龙
圆滚滚	狩猎40只尾槌龙
激震	狩猎50只尾槌龙
恐暴龙	狩猎20只恐暴龙
恶魔	狩猎30只恐暴龙
恐怖	狩猎40只恐暴龙
暴君	狩猎50只恐暴龙
霸龙	狩猎10只霸龙
英雄	狩猎15只霸龙
大君	狩猎20只霸龙
霸王	狩猎30只霸龙
崩龙	狩猎10只崩龙
碎冰	狩猎15只崩龙
暴风雪	狩猎20只崩龙
崩坏	狩猎30只崩龙
峰山	狩猎10只峰山龙
战	狩猎15只峰山龙
毁灭天地	狩猎20只峰山龙
武神	狩猎30只峰山龙
煌黑龙	狩猎10只煌黑龙
龙	狩猎15只煌黑龙
厄运	狩猎20只煌黑龙
终幕	狩猎30只煌黑龙
岚龙	狩猎10只岚龙
轰天	狩猎15只岚龙
永恒	狩猎20只岚龙
破灭	狩猎30只岚龙
女王	可以判定大小的怪物，全部得到银冠以上
国王	可以判定大小的怪物，全部得到金冠以上
小鸡	可以判定大小的怪物，全部得到小金冠以上
专家	体色不同的怪物全种类狩猎
生擒	可捕获的怪物全种类捕获
击坠王	征服所有大连续狩猎
最强	讨伐10只乱入怪物
搬运屋	完成大量搬运
无能	放弃次数50次
胆怯	放弃次数100次
垂钓者	钓上潜口龙
Woo	钓鱼50条
笑话	顺利烤肉10次
烤熟	顺利烤肉20次
稀有	顺利烤肉30次
擅长	顺利烤肉40次
烤肉大师	顺利烤肉50次
秘密	从秘境开始5次
隐匿	从秘境开始10次
溪流	在溪流完成任务20次
砂原	在砂原完成任务20次
水没林	在水没林完成任务20次
孤岛	在孤岛完成任务20次
冻土	在冻土完成任务20次
火山	在火山完成任务20次
带路人	完成任务超过100次
探求者	完成任务超过1000次
守护神	在大沙漠完成20次任务
世外桃源	灵峰、神威、极圈、熔岩峡谷完成任务20次以上
执着	一种武器使用次数超过100次
黑带	完成所有的集团演习任务（B级以上）
达人	完成所有的集团演习任务（A级以上）
强者	所有的集团演习任务获得S评价
教官	完成所有的集团演习任务（S级以上）
新手	公会点数获得一定以上
强壮者	公会点数获得一定以上
流浪者	公会点数获得一定以上
行者	公会点数获得一定以上
盗贼	公会点数获得一定以上
野兽	公会点数获得一定以上
斗士	公会点数获得一定以上
勇士	公会点数获得一定以上
狂战士	公会点数获得一定以上
佣兵	公会点数获得一定以上
弓箭手	公会点数获得一定以上
高手	公会点数获得一定以上
突袭者	公会点数获得一定以上
钢铁	公会点数获得一定以上
破坏者	公会点数获得一定以上
武士	公会点数获得一定以上
狙击手	公会点数获得一定以上
暗杀者	公会点数获得一定以上
伟大	公会点数获得一定以上
毁灭者	公会点数获得一定以上
突进者	公会点数获得一定以上
救世主	公会点数获得一定以上
杀手	公会点数获得一定以上
守护者	公会点数获得一定以上
领主	公会点数获得一定以上
勇敢之人	公会点数获得一定以上
冠军	公会点数获得一定以上
大英雄	公会点数获得一定以上
怪物	公会点数获得一定以上
传说	公会点数获得一定以上
三流	[田地+1][网鱼栈桥+1][挖掘点+1]设施扩张
二流	[高级蘑菇树][王族香液][正式型蜂巢箱]设施扩张
一流	所有的设施扩张完成
农民	[田地+2]设施扩张完成
钓鱼者	[网鱼栈桥+2]设施扩张完成
机关师	[巨大鱼笼]设施扩张完成
挖矿王	[挖掘点+2]设施扩张完成
破坏	[挖掘点+3]设施扩张完成
矿车	[挖掘矿车]设施扩张完成

捕虫大名	[稀代香液]设施扩张完成
虫	[引虫上香液]设施扩张完成
翅膀	[虫数用跷跷板]设施扩张完成
蘑菇	[最高级蘑菇树]设施扩张完成
蜜蜂	[改良型蜂巢箱]设施扩张完成
探险队	[猫猫探险队猫车]设施扩张完成
旅人	放出一只猫去探险，得到完整报告
自由	猫猫探险队完整报告20次
梦	猫猫探险队完整报告50次
长剑	得到很多很难入手的单手剑
剑	得到很多很难入手的单手剑
游击	得到很多很难入手的单手剑
剑刃	得到很多很难入手的大剑
大剑	得到很多很难入手的大剑
两断	得到很多很难入手的大剑
长枪	得到很多很难入手的长枪
枪	得到很多很难入手的长枪
坚实	得到很多很难入手的长枪
重锤	得到很多很难入手的重锤
锤	得到很多很难入手的重锤
旋转	得到很多很难入手的重锤
决斗之剑	得到很多很难入手的双剑
双剑	得到很多很难入手的双剑
乱舞	得到很多很难入手的双剑
轻型弩	得到很多很难入手的轻弩
轻弩	得到很多很难入手的轻弩
速射	得到很多很难入手的轻弩
重型弩	得到很多很难入手的重弩
重弩	得到很多很难入手的重弩
巨炮	得到很多很难入手的重弩
武士刀	得到很多很难入手的太刀
太刀	得到很多很难入手的太刀
一闪	得到很多很难入手的太刀
弓箭	得到很多很难入手的弓
弓	得到很多很难入手的弓
流星	得到很多很难入手的弓
长枪炮	得到很多很难入手的铳枪
铳枪	得到很多很难入手的铳枪
浪漫	得到很多很难入手的铳枪
角笛	得到很多很难入手的狩猎笛
笛	得到很多很难入手的狩猎笛
旋转	得到很多很难入手的狩猎笛

斧	得到很多很难入手的斩斧
战斧	得到很多很难入手的斩斧
变形	得到很多很难入手的斩斧
武器	获得所有的武器称号
头	获得数个很难入手的头部装备
身	获得数个很难入手的胴部装备
臂	获得数个很难入手的腕部装备
腰	获得数个很难入手的腰部装备
腿	获得数个很难入手的腿部装备
装甲	获得防具称号[头][身][臂][腰][腿]
面具	获得很多很难入手的头部装备
铠甲	获得很多很难入手的胴部装备
护甲	获得很多很难入手的腕部装备
外套	获得很多很难入手的腰部装备
靴子	获得很多很难入手的腿部装备
爱好者	获得所有的防具称号
砍杀	获得很多很难入手的随从猫武器
所有	获得很多很难入手的随从猫头部装备
收藏家	获得很多很难入手的随从猫胴部装备
完美	获得所有的随从猫装备称号
科科特	下载称号
江波	下载称号
米纳加尔	下载称号
东多尔玛	下载称号
莫加	下载称号
洛克拉克	下载称号
怪物猎人	下载称号
书士队	下载称号
王立学术院	下载称号
古龙观测队	下载称号
シュレイド	下载称号
狩魂	下载称号
歌姬	下载称号
Magazine	下载称号
JUMP	下载称号
法米通	下载称号
电击	下载称号
星期天	下载称号
巴基	下载称号
老人	下载称号
暖洋洋	特典/下载称号
波克	特典/下载称号

勋章

勋章	取得条件
村长的装饰绳	完成村长1星、2星的全部任务
村长的发簪	完成村长3星、4星的全部任务
村长的发带	完成村长5星的全部任务
村长和服	完成村长6星的全部任务
碧玉的印盒	成功讨伐过雷狼龙
风云的羽衣	成功讨伐过岚龙
王者之冠	怪物最大记录全金冠
小型王冠	怪物最小记录全金冠
铜猫不倒翁	完成集会浴场1星、2星的全部任务
银猫不倒翁	完成集会浴场3星～5星的全部任务
金猫不倒翁	完成集会浴场6星～8星的全部任务
达人之意极书	1个种类的武器使用次数超过500
生态研究报告书	捕获过所有大型怪物
狩人之弓	在每个地图下完成任务20次以上
结云稻草人	行云农场的设施全部升到最高
猫猫探险队旗帜	在随从猫探险小队处消费100000以上的点数
掌柜的扇子	完成所有温泉和饮料任务
龙工匠的锤子	获得“武器”和“爱好者”称号
随从猫装备屋之兜	获得“完美”称号
超大木天蓼	一只随从猫的技能全部解禁
给主人的信	五只随从猫的亲密度达到最大
三界制霸之数珠	成功讨伐过霸龙、崩龙和煌黑龙
天地狩猎之霸纹	完成村长、温泉、饮料、集会浴场、训练所的所有任务
2ndG的狩猎之证	继承《MHP2G》存档开始游戏
成为猎人证	不继承《MHP2G》存档开始游戏

金冠

狗龙	出现任务
最大金冠	集会6～8星所有狗龙出没的任务
最小金冠	村2～4星所有狗龙出没的任务
	集会3～5星所有狗龙出没的任务
	温泉2号任务：温泉设备增强作战！
	饮料3号任务：鸟龙种之笼
毒狗龙	**出现任务**
最大金冠	集会6～7星所有毒狗龙出没的任务
最小金冠	村3～5星所有毒狗龙出没的任务
	集会3～5星所有毒狗龙出没的任务
	温泉5号任务：浴云和喷烟
	饮料3号任务：鸟龙种之笼
眠狗龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有眠狗龙出没的任务（蓝与白的挽歌除外）
最小金冠	村4～5星所有眠狗龙出没的任务
	集会4～5星所有眠狗龙出没的任务
	温泉4号任务：追寻冻土里的秘密温泉
	饮料3号任务：鸟龙种之笼
	集会7～8星所有眠狗龙出没的任务（蓝与白的挽歌除外）
彩鸟	**出现任务**
最大金冠	集会6星任务：狩猎彩鸟！
	集会7星任务：追击狡诈之星！
最小金冠	村3～4星所有彩鸟出没的任务
	集会3～5星所有彩鸟出没的任务
	集会6星任务：狩猎彩鸟！
	集会7星任务：追击狡诈之星！
红彩鸟	**出现任务**
最大金冠	集会7星任务：花开水没林
	集会8星任务：暴风雨召来！红彩鸟
最小金冠	集会7星任务：花开水没林
	集会8星任务：暴风雨召来！红彩鸟
大野猪王	**出现任务**
最大金冠	集会6～7星所有大野猪王出没的任务
最小金冠	村2～5星所有大野猪王出没的任务
	集会3～7星所有大野猪王出没的任务
	饮料18号任务：白兔兽与大猪
青熊兽	**出现任务**
最大金冠	集会6～8星所有青熊兽出没的任务
最小金冠	村2～5星所有青熊兽出没的任务
	集会3～8星所有青熊兽出没的任务（强豪集结、青熊兽真烦人X2除外）
	温泉7号任务：龙访秘泉
	饮料16号任务：挑战青熊兽！
白兔兽	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有白兔兽出没的任务
最小金冠	村3～5星所有白兔兽出没的任务
	集会4星所有白兔兽出没的任务
	集会7～8星所有白兔兽出没的任务
	饮料18号任务：白兔兽与大猪
赤甲兽	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有赤甲兽出没的任务
最小金冠	村4～5星所有赤甲兽出没的任务
	集会4～5星所有赤甲兽出没的任务（强豪集结除外）
	集会7～8星所有赤甲兽出没的任务
	温泉5号任务：浴云和喷烟
	温泉6号任务：在灼热的沙漠温泉之底
雌火龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有雌火龙出没的任务
最小金冠	村4～6星所有雌火龙出没的任务（女王林立除外）
	集会4～5星所有雌火龙出没的任务
	集会7～8星所有雌火龙出没的任务
	温泉7号任务：龙访秘泉
金火龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星任务：黄金的明月
	集会8星任务：月下的夜会
最小金冠	集会8星任务：黄金的明月
	集会8星任务：月下的夜会
雄火龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有雄火龙出没的任务
	集会6～8星狩猎环境不安定乱入的任务 饮料10号任务：翔天烈焰，地遁闪电
最小金冠	村5～6星所有雄火龙出没的任务
	集会5星所有雄火龙出没的任务
	集会7～8星所有雄火龙出没的任务
	饮料10号任务：翔天烈焰，地遁闪电
银火龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星任务：白银的太阳
	集会8星任务：月下的夜会
	集会8星狩猎环境不安定乱入的任务
最小金冠	集会8星任务：白银的太阳
	集会8星任务：月下的夜会
毒怪龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有毒怪龙出没的任务
最小金冠	村4～6星所有毒怪龙出没的任务
	集会4～5星所有毒怪龙出没的任务
	集会7～8星所有毒怪龙出没的任务
	饮料9号任务：剧毒之痛，冰雪之伤
电怪龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有电怪龙出没的任务
最小金冠	集会7～8星所有电怪龙出没的任务
冰牙龙	**出现任务**
最大金冠	集会7星所有冰牙龙出没的任务
最小金冠	村5～6星所有冰牙龙出没的任务
	集会4～5星所有冰牙龙出没的任务
	集会7星所有冰牙龙出没的任务
	饮料9号任务：剧毒之痛，冰雪之伤
风牙龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有风牙龙出没的任务
	饮料4号任务：飞龙快跑！
最小金冠	集会7～8星所有风牙龙出没的任务
	饮料4号任务：飞龙快跑！
迅龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有迅龙出没的任务（溪流的秘密部队除外）
	集会6～8星狩猎环境不安定乱入的任务
最小金冠	村5～6星所有迅龙出没的任务（终焉吞噬者除外）
	集会4～5星所有迅龙出没的任务
	集会7～8星所有迅龙出没的任务（溪流的秘密部队除外）
绿迅龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有绿迅龙出没的任务
	集会6～8星狩猎环境不安定乱入的任务 饮料11号任务：亚种盆景
最小金冠	集会7～8星所有绿迅龙出没的任务
	饮料11号任务：亚种盆景
轰龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星任务：冻土轰鸣的咆哮
	集会6～8星狩猎环境不安定乱入的任务 饮料4号任务：飞龙快跑！
最小金冠	村6星所有轰龙出没的任务（终焉吞噬者除外）
	集会5星所有轰龙出没的任务
	集会8星任务：冻土轰鸣的咆哮
黑轰龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有黑轰龙出没的任务（四面楚歌除外）
	集会7～8星狩猎环境不安定乱入的任务
最小金冠	集会7～8星所有黑轰龙出没的任务（四面楚歌除外）
角龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星所有角龙出没的任务
最小金冠	村6星所有角龙出没的任务
	集会5星所有角龙出没的任务
	集会8星所有角龙出没的任务
黑角龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星所有黑角龙出没的任务（四面楚歌除外）
最小金冠	集会8星所有黑角龙出没的任务（四面楚歌除外）
水兽	**出现任务**
最大金冠	集会6～7星所有水兽出没的任务
最小金冠	村3～6星所有水兽出没的任务
	集会3星所有水兽出没的任务
	集会6～7星所有水兽出没的任务
	温泉3号任务：为了温泉，为了所有人
	饮料12号任务：恐怖的雌性们
紫水兽	**出现任务**
最大金冠	集会6～8星所有紫水兽出没的任务（何谓被选中之人除外）
	饮料13号任务：水里有毒
最小金冠	集会6～8星所有紫水兽出没的任务（何谓被选中之人除外）
	饮料13号任务：水里有毒
潜口龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有潜口龙出没的任务
最小金冠	村4～5星所有潜口龙出没的任务
	集会4～5星所有潜口龙出没的任务
	集会7～8星所有潜口龙出没的任务（龙口脱险除外）
	温泉6号任务：在灼热的沙漠温泉之底
炎戈龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星所有炎戈龙出没的任务（何谓被选中之人除外）
最小金冠	村6星所有炎戈龙出没的任务
	集会5星所有炎戈龙出没的任务
	集会8星所有炎戈龙出没的任务（何谓被选中之人除外）
冻戈龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星所有冻戈龙出没的任务（四面楚歌除外）
	饮料15号任务：雪人还是冰像
最小金冠	集会8星所有冻戈龙出没的任务（四面楚歌除外）
	饮料15号任务：雪人还是冰像
土砂龙	**出现任务**
最大金冠	集会6～7星所有土砂龙出没的任务
最小金冠	村3～6星所有土砂龙出没的任务
	集会3～7星所有土砂龙出没的任务
	饮料17号任务：泥沼狩猎
冰碎龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有冰碎龙出没的任务
	饮料15号任务：雪人还是冰像
最小金冠	集会7～8星所有冰碎龙出没的任务
	饮料15号任务：雪人还是冰像
爆锤龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有爆锤龙出没的任务
最小金冠	村5～6星所有爆锤龙出没的任务
	集会4～5星所有爆锤龙出没的任务
	集会7～8星所有爆锤龙出没的任务
钢锤龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有钢锤龙出没的任务
	饮料11号任务：亚种盆景
最小金冠	集会7～8星所有钢锤龙出没的任务
	饮料11号任务：亚种盆景
尾槌龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星所有尾槌龙出没的任务
最小金冠	村6星所有尾槌龙出没的任务
	集会5星所有尾槌龙出没的任务
	集会8星所有尾槌龙出没的任务
	饮料1号任务：钢锤与迅雷的旋风
恐暴龙	**出现任务**
最大金冠	集会7～8星所有恐暴龙出没的任务
	集会6～8星狩猎环境不安定乱入的任务 饮料2号任务：恃强与恐惧！
	最小金冠
	饮料2号任务：恃强与恐惧！
雷狼龙	**出现任务**
最大金冠	集会8星所有雷狼龙出没的任务（四面楚歌除外）
	集会6～8星狩猎环境不安定乱入的任务 饮料10号任务：翔天烈焰，地遁闪电
最小金冠	村5～6星所有雷狼龙出没的任务
	集会5星所有雷狼龙出没的任务
	集会8星所有雷狼龙出没的任务（四面楚歌除外）
	温泉7号任务：龙访秘泉
	饮料1号任务：钢锤与迅雷的旋风
	饮料10号任务：翔天烈焰，地遁闪电

推荐配装

剑士

泛用装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：雷狼龙头盔	痛击珠【1】×2
身：荒天【衣】	—
手：雷狼龙腕甲	痛击珠【1】
腰：崩龙腿甲	痛击珠【1】
脚：荒天【袴】	痛击珠【1】×2
护石：匠+5	—

初始防御力：230

耐性值：火-13、水4、冰4、雷-3、龙-12

发动技能：利刃、锋利度等级+1、力量解放+1、弱点特效



泛用装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：银火龙头盔	—
身：荒天【衣】	—
手：银火龙腕甲	匠珠【3】
腰：银火龙腿甲	攻击珠【1】、痛击珠【1】
脚：荒天【袴】	痛击珠【1】×2
护石：锋利度+5、匠+1	—

初始防御力：292

耐性值：火0、水2、冰0、雷-12、龙-1]

发动技能：利刃、锋利度等级+1、弱点特效、攻击力UP【小】



泛用装（3）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：剑圣耳环	—
身：眠狗龙铠甲S	研磨珠【1】×2
手：银火龙腕甲	研磨珠【1】×3
腰：银火龙腿甲	攻击珠【2】
脚：银火龙重靴	斩铁珠【3】
护石：镶嵌槽2护石	攻击珠【2】

初始防御力：219

耐性值：火2、水-7、冰2、雷-13、龙10

发动技能：攻击力UP【中】、利刃、砥石使用高速化、心眼



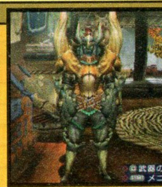
大剑装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：黑角龙头盔U	KO珠【1】
身：角龙铠甲S	速纳珠【2】
手：黑角龙腕甲U	拔打珠【1】
腰：黑角龙腿甲U	拔刀珠【2】、拔刀珠【1】
脚：黑角龙重靴U	拔刀珠【2】、拔刀珠【1】
护石：纳刀+4	速纳珠【1】

初始防御力：277

耐性值：火10、水-5、冰-15、雷-5、龙-5

发动技能：拔刀术【力】、拔刀术【技】、KO术、耐力夺取、纳刀术



大剑装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：陆奥・霸【乌帽子】	拔刀珠【2】、拔刀珠【1】
身：荒天【衣】	—
手：黑轰龙腕甲U	拔刀珠【2】
腰：荒天【带】	匠珠【3】
脚：荒天【袴】	拔刀珠【2】
护石：蓄力缩短+4	全开珠【1】

初始防御力：276

耐性值：火-2、水9、冰-2、雷-1、龙-18

发动技能：锋利度等级+1、拔刀术【技】、集中、力量解放+1



大剑装（3）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：镶嵌槽1武器	研磨珠【1】
头：金属镶嵌头盔	匠珠【1】×2
身：雄火龙铠甲S	研磨珠【1】×2
手：银火龙腕甲	短缩珠【3】
腰：金属镶嵌腿甲	匠珠【3】
脚：大和【具足】	痛击珠【1】
护石：蓄力缩短+3	痛击珠【3】

初始防御力：250

耐性值：火3、水1、冰-2、雷-12、龙-6

发动技能：砥石使用高速化、锋利度等级+1、集中、弱点特效



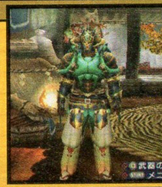
太刀装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：金属镶嵌头盔	回避珠【2】
身：锹虫S铠甲	防音珠【3】
手：金属镶嵌腕甲	回避珠【1】
腰：金属镶嵌腿甲	防音珠【3】
脚：荒天【袴】	研磨珠【1】×2
护石：回避性能+6	防音珠【1】

初始防御力：283

耐性值：火-14、水10、冰2、雷-6、龙-7

发动技能：砥石使用高速化、锋利度等级+1、回避性能+1、耳栓



太刀装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：镶嵌槽1武器	斩铁珠【1】
头：银火龙头盔	—
身：眠狗龙铠甲S	攻击珠【2】
手：银火龙腕甲	短缩珠【3】
腰：银火龙腿甲	攻击珠【2】
脚：银火龙重靴	短缩珠【3】
护石：蓄力缩短+2，痛击+2	—

初始防御力：265

耐性值：火4、水-9、冰2、雷-17、龙13

发动技能：攻击力UP【大】、利刃、集中、弱点特效



片手剑/斩击斧/双刀装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：属性武器	—
头：雷狼龙战帽S	属攻珠【1】×2
身：煌黑龙之魂	匠珠【1】
手：煌黑龙腕甲	属攻珠【1】×2
腰：煌黑龙之意志	匠珠【3】
脚：荒天【袴】	跳跃珠【1】、全开珠【1】
护石：匠+5	—

初始防御力：278

耐性值：火-6、水3、冰2、雷8、龙-17

动技能：锋利度等级+1、力量解放+1、属性攻击强化、回避距离UP



辅助型片手剑装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：彩鸟战帽U	观察珠【1】、早食珠【1】
身：彩鸟铠甲U	—
手：彩鸟腕甲U	早食珠【3】
腰：工会精英腿甲S	罠师珠【1】×3
脚：彩鸟重靴U	罠师珠【1】×2
护石：观察眼+6	—

初始防御力：178

耐性值：火-11、水-3、冰-18、雷17、龙9

发动技能：广域化+2、罠师、捕获的极致、速食者+2



辅助型片手剑装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：异常属性武器	—
头：剑圣耳环	—
身：毒怪龙铠甲S	斩铁珠【1】
手：毒怪龙腕甲S	—
腰：恐暴龙腿甲	—
脚：毒怪龙重靴S	特攻珠【1】、斩铁珠【1】
护石：任意	—

初始防御力：201

耐性值：火-12、水0、冰10、雷5、龙-10

发动技能：利刃、心眼、状态异常攻击+2



双剑/大锤装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：绿迅龙战帽U	防音珠【1】×3
身：绿迅龙铠甲U	防音珠【1】×3
手：绿迅龙腕甲U	回避珠【2】
腰：锹虫腿甲S	防音珠【1】
脚：绿迅龙重靴U	强走珠【1】
护石：回避性能+5	—

初始防御力：222

耐性值：火-15、水6、冰-4、雷-7、龙-2

发动技能：飞人、耐力急速回复、回避性能+1、耳栓



双剑装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：异常属性武器	—
头：水兽战帽S	特攻珠【1】
身：荒天【衣】	—
手：水兽腕甲S	特攻珠【1】
腰：电怪龙腿甲U	特攻珠【2】
脚：荒天【袴】	全开珠【2】
护石：匠+5	—

初始防御力：234

耐性值：火-12、水10、冰4、雷1、龙-9

发动技能：锋利度等级+1、力量解放+1、状态异常攻击+2、飞人



双剑装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：金属镶嵌头盔	达人珠【2】
身：合金铠甲S	回避珠【2】
手：合金腕甲S	研磨珠【1】
腰：金属镶嵌腿甲	匠珠【3】
脚：荒天【袴】	回避珠【2】
护石：回避性能+4	达人珠【1】

初始防御力：240

耐性值：火-9、水10、冰-2、雷-10、龙-9

发动技能：见切+1、砥石使用高速化、锋利度等级+1、回避性能+1

大锤装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：金属镶嵌头盔	KO珠【2】
身：水兽铠甲S	研磨珠
手：金属镶嵌腕甲	研磨珠
腰：金属镶嵌腿甲	强走珠【3】
脚：荒天【袴】	KO珠【2】
护石：镶嵌槽3护石	强走珠【3】

初始防御力：277

耐性值：火-13、水12、冰1、雷-11、龙-7

发动技能：砥石使用高速化、锋利度等级+1、KO术、飞人

大锤装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：南瓜花帽S	回避珠【2】
身：水兽铠甲S	强走珠【1】
手：电怪龙腕甲U	短缩珠【3】
腰：冰牙龙腿甲S	—
脚：南瓜重足S	强走珠【1】×2
护石：KO+6	—

初始防御力：180

耐性值：火-14、水2、冰9、雷-1、龙-2

发动技能：集中、KO术、飞人、回避性能+2

大锤装（3）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：白兔战帽S	回避珠【2】
身：雄火龙铠甲S	KO珠【2】
手：银火龙腕甲	痛击珠【3】
腰：冰碎龙腿甲U	—
脚：银火龙重靴	KO珠【2】、攻击珠【1】
护石：减气攻击+5	回避珠【2】

初始防御力：226

耐性值：火-1、水0、冰6、雷-13、龙5

发动技能：攻击力UP【小】、弱点特效、KO术、耐力夺取、回避性能+1

攻击型狩猎笛装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：崩龙战帽	全开珠【2】
身：雄火龙铠甲S	痛击珠【1】×2
手：银火龙腕甲	鼓笛珠【1】×3
腰：荒天【带】	匠珠【3】
脚：荒天【袴】	鼓笛珠【1】×2
护石：匠+5	—

初始防御力：266

耐性值：火-6、水5、冰4、雷-7、龙-12

发动技能：锋利度等级+1、弱点特效、吹笛名人、力量解放+1

攻击型狩猎笛装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：黑角龙头盔U	匠珠【1】
身：骨制铠甲S	鼓笛珠【1】
手：冰碎龙腕甲U	鼓笛珠【1】×3
腰：黑角龙腿甲U	匠珠【3】
脚：荒天【袴】	夺气珠【2】
护石：匠+5	—

初始防御力：248

耐性值：火-2、水4、冰-5、雷-5、龙-7

发动技能：锋利度等级+1、KO术、耐力夺取、吹笛名人

辅助型狩猎笛装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：彩鸟战帽U	速纳珠【2】
身：彩鸟铠甲U	—
手：潜口龙腕甲S	鼓笛珠【1】×2
腰：工会精英腿甲S	鼓笛珠【1】×3
脚：潜口龙重靴S	—
护石：广域+9	—

初始防御力：190

耐性值：火-1、水-3、冰-14、雷5、龙5

发动技能：吹笛名人、纳刀术、广域化+2、速食者+2

泛用型长枪装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：金属镶嵌头盔	回避珠【2】
身：荒天【衣】	—
手：钢铁腕甲S	回避珠【2】
腰：荒天【带】	研磨珠【1】×3
脚：荒天【袴】	回避珠【2】
护石：防御性能+4	全开珠【1】、回避珠【1】

初始防御力：286

耐性值：火-9、水14、冰3、雷-5、龙-16

发动技能：砥石使用高速化、锋利度等级+1、力量解放+1、回避性能+1、防御性能+1

防御型长枪装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：金属镶嵌头盔	强壁珠【2】
身：钢铁铠甲S	强壁珠【1】
手：钢铁腕甲S	强壁珠【2】
腰：金属镶嵌腿甲	匠珠【3】
脚：荒天【袴】	强壁珠【2】
护石：防御性能+6	—

初始防御力：262

耐性值：火-3、水8、冰6、雷-10、龙-7

发动技能：砥石使用高速化、锋利度等级+1、防御性能+2、防御强化

回避型长枪装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：远古龙战帽	—
身：荒天【衣】	—
手：绿迅龙腕甲U	回避珠【2】
腰：恐暴龙腿甲	—
脚：荒天【袴】	回避珠【1】×2
护石：镶嵌槽3护石	回避珠【2】、全开珠【1】

初始防御力：261

耐性值：火-10、水9、冰1、雷-8、龙-10

发动技能：锋利度等级+1、力量解放+1、耐力急速回复、回避性能+2

铳枪装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：冰牙龙战帽S	回避珠【2】
身：团栗铠甲S	研磨珠【1】
手：钢铁腕甲S	研磨珠【1】、回避珠【1】
腰：钢铁腿甲S	回避珠【1】、炮术珠【1】
脚：钢锤龙重靴U	炮术珠【1】×3
护石：自动防御+10	—

初始防御力：205

耐性值：火7、水-1、冰0、雷0、龙-3

发动技能：砥石使用高速化、炮术王、回避性能+1、防御性能+1、自动防御

铳枪装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：金属镶嵌头盔	炮术珠【1】×2
身：团栗铠甲S	铁壁珠【1】
手：钢铁腕甲S	炮术珠【1】×2
腰：金属镶嵌腿甲	匠珠【3】
脚：荒天【袴】	铁壁珠【2】
护石：自动防御+10	—

初始防御力：265

耐性值：火-3、水10、冰-2、雷-4、龙-7

发动技能：锋利度等级+1、炮术王、防御性能+1、自动防御

古代式歼灭铳枪专用铳枪装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：古代式歼灭铳枪	研磨珠【1】×2
头：钢锤龙头盔U	研磨珠【1】
身：团栗铠甲S	斩铁珠【1】
手：钢铁腕甲S	斩铁珠【1】×2
腰：钢铁腿甲S	斩铁珠【1】、炮术珠【1】
脚：银火龙重靴	炮术珠【1】×3
护石：自动防御+10	—

初始防御力：235

耐性值：火11、水-5、冰-4、雷-3、龙0

发动技能：利刃、砥石使用高速化、炮术王、防御性能+1、自动防御

竹铳枪专用装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：竹铳枪【龙胁】	研磨珠【1】×3
头：增弹耳环	—
身：团栗铠甲S	炮术珠【1】
手：高合金腕甲S	炮术珠【1】×2
腰：银火龙腿甲	斩铁珠【1】、炮术珠【1】
脚：银火龙重靴	斩铁珠【3】
护石：自动防御+10	—

初始防御力：213

耐性值：火4、水-4、冰-4、雷-7、龙6

发动技能：利刃、砥石使用高速化、炮术王、装填数UP、自动防御

斩击斧装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：银火龙头盔	—
身：雄火龙铠甲S	重击珠【1】×2
手：银火龙腕甲	重击珠【3】
腰：银火龙腿甲	重击珠【1】×2
脚：尾槌龙重靴S	攻击珠【1】
护石：锋利度+3	攻击珠【2】

初始防御力：271

耐性值：火5、水-6、冰-3、雷-16、龙5

发动技能：攻击力UP【大】、利刃、弱点特效、破坏王

斩击斧装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：冰牙龙战帽S	全开珠【2】
身：迅龙铠甲S	—
手：雷狼龙腕甲S	—
腰：煌黑龙之意志	全开珠【1】×2、体术珠【1】
脚：雷狼龙重靴S	—
护石：体术+5	—

初始防御力：241

耐性值：火-4、水-1、冰-5、雷4、龙-5

发动技能：力量解放+2、体术+1、回避性能+1、回避距离UP

斩击斧装（3）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：银火龙头盔	—
身：锹虫S铠甲	防音珠【3】
手：银火龙腕甲	防音珠【3】
腰：崩龙腿甲	攻击珠【1】
脚：银火龙重靴	防音珠【3】
护石：听觉保护+1	防音珠【1】、痛击珠【1】

初始防御力：274

耐性值：火-4、水-6、冰3、雷-12、龙8

发动技能：攻击力UP【小】、利刃、弱点特效、高级耳栓

射手

弩泛用装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：黑角龙战帽U	跳跃珠【1】
身：黑角龙炼甲U	跳跃珠【3】
手：黑角龙护手U	跳跃珠【1】
腰：恐暴龙裙甲	—
脚：迅龙轻靴S	早填珠【2】
护石：镶嵌槽1护石	跳跃珠【1】

初始防御力：156

耐性值：火11、水3、冰-2、雷-4、龙-2

发动技能：装填速度+2、反动轻减+1、回避距离UP

弩泛用装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：黑角龙战帽U	防音珠【1】
身：黑角龙炼甲U	防音珠【3】
手：黑角龙护手U	防音珠【1】
腰：恐暴龙裙甲	—
脚：钢锤龙轻靴U	早填珠【2】、防音珠【1】
护石：听觉保护+3、装填速度-1	防音珠【1】

初始防御力：160

耐性值：火17、水-4、冰-4、雷0、龙-4

发动技能：装填速度+2、反动轻减+1、高级耳栓

轻弩属性攻击装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：镶嵌槽1武器	攻击珠【1】
头：雄火龙战帽S	属攻珠【1】
身：神秘炼甲	属攻珠【1】
手：神秘护手S	属攻珠【1】
腰：黑角龙裙甲U	属攻珠【3】
脚：神秘轻靴S	属攻珠【1】
护石：属性攻击+2、攻击+9	—

初始防御力：122

耐性值：火8、水-6、冰10、雷-7、龙13

发动技能：攻击力UP【中】、连发数+1、反动轻减+2、属性攻击强化

麻痹轻弩装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：飞虫头饰S	特攻珠【2】
身：黑角龙炼甲U	特攻珠【1】、特攻珠【2】
手：黑角龙护手U	特攻珠【1】
腰：恐暴龙裙甲	—
脚：尾槌龙轻靴S	抑反珠【1】
护石：反动+1、装填速度+4	—

初始防御力：144

耐性值：火3、水2、冰-3、雷0、龙3

发动技能：装填速度+2、反动轻减+2、状态异常攻击+2

凶针【水祸】专用装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：凶针【水祸】	早填珠【1】
头：崩龙战帽	早填珠【2】
身：黑角龙炼甲U	属攻珠【3】
手：黑角龙护手U	属攻珠【1】
腰：恐暴龙裙甲	—
脚：神秘轻靴S	属攻珠【1】
护石：速射+1	—

初始防御力：160

耐性值：火4、水-2、冰8、雷-5、龙2

发动技能：连发数+1、装填速度+1、反动轻减+1、属性攻击强化

贯通弹型重弩装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：爆锤龙战帽S	—
身：风牙龙炼甲U	—
手：迅龙护手S	忍脚珠【1】
腰：爆锤龙裙甲S	贯通珠【3】
脚：尾槌龙轻靴S	忍脚珠【1】
护石：回避距离+5	跳跃珠【1】

初始防御力：140

耐性值：火9、水0、冰-4、雷0、龙-4

发动技能：反动轻减+1、贯通弹・贯通矢UP、回避距离UP、隐密

通常弹型重弩装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：镶嵌槽1武器	点射珠【1】
头：银火龙战帽	—
身：炎戈龙炼甲S	攻击珠【2】
手：银火龙护手	点射珠【1】×3
腰：银火龙裙甲	弹制珠【1】×2
脚：银火龙轻靴	弹制珠【1】×3
护石：攻击+6	—

初始防御力：158

耐性值：火21、水-6、冰-1、雷-12、龙14

发动技能：攻击力UP【大】、弱点特效、摇晃减轻+1、通常弹・连射矢UP、最大数生产

散弹型重弩装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：锹虫战帽	早填珠【1】
身：黑角龙炼甲U	防音珠【3】
手：霸龙护手	散弹珠【3】
腰：高合金裙甲	—
脚：合金轻靴S	防音珠【1】
护石：装填速度+3	达人珠【3】

初始防御力：106

耐性值：火4、水0、冰0、雷4、龙-1

发动技能：见切+2、装填速度+1、散弹・扩散矢UP、耳栓

弓泛用装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：迅龙战帽S	短缩珠【1】×2
身：迅龙炼甲S	—
手：煌黑龙手腕	回避珠【1】×2
腰：煌黑龙之力量	短缩珠【3】
脚：煌黑龙之足	短缩珠【3】
护石：属性攻击+5	—

初始防御力：160

耐性值：火1、水9、冰-1、雷5、龙-6

发动技能：集中、属性攻击强化、回避性能+1、回避距离UP

弓泛用装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：增弹耳环	—
身：雄火龙炼甲S	痛击珠【1】×2
手：电怪龙护手U	痛击珠【3】
腰：电怪龙裙甲U	短缩珠【1】、痛击珠【1】
脚：陆奥・霸【具足】	强走珠【3】
护石：蓄力缩短+4	—

初始防御力：124

耐性值：火9、水-3、冰6、雷10、龙-6

发动技能：集中、弱点特效、装填数UP、飞人

连射矢专用装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：连射矢弓	—
头：银火龙战帽	—
身：银火龙炼甲	短缩珠【1】×2
手：电怪龙护手U	强走珠【3】
腰：银火龙裙甲	痛击珠【1】、短缩珠【1】
脚：银火龙轻靴	强走珠【3】
护石：蓄力缩短+5	—

初始防御力：154

耐性值：火16、水-6、冰4、雷-7、龙15

发动技能：攻击力UP【小】、集中、弱点特效、通常弹・连射矢UP、飞人、体力-10

贯通矢专用装	
装备名称	镶嵌装饰品
武器：贯通矢弓	—
头：陆奥·霸【乌帽子】	贯通珠【3】
身：雄火龙炼甲S	痛击珠【1】×2
手：电怪龙护手U	强走珠【3】
腰：电怪龙裙甲U	痛击珠【1】、贯通珠【1】
脚：陆奥·霸【具足】	痛击珠【3】
护石：镶嵌槽2护石	短缩珠【1】×2
初始防御力：148	
耐性值：火14、水−2、冰4、雷11、龙−8	
发动技能：集中、弱点特效、贯通弹·贯通矢UP、飞人	

扩散矢专用装	
装备名称	镶嵌装饰品
武器：扩散矢弓	—
头：陆奥·霸【乌帽子】	散弹珠【1】×2、短缩珠【1】
身：雄火龙炼甲S	攻击珠【2】
手：银火龙护手	散弹珠【3】
腰：银火龙裙甲	短缩珠【1】×2
脚：银火龙轻靴	短缩珠【3】
护石：散弹强化+4	攻击珠【3】
初始防御力：158	
耐性值：火21、水−2、冰−2、雷−9、龙8	
发动技能：攻击力UP【中】、集中、弱点特效、散弹·扩散矢UP	

霸弓专用装	
装备名称	镶嵌装饰品
武器：霸弓莱拉卡姆托鲁姆	—
头：增弹耳环	—
身：雄火龙炼甲S	攻击珠【2】
手：银火龙护手	短缩珠【3】
腰：银火龙裙甲	短缩珠【1】×2
脚：银火龙轻靴	短缩珠【3】
护石：通常弹强化+5	—
初始防御力：134	
耐性值：火16、水−3、冰0、雷−10、龙10	
发动技能：攻击力UP【小】、集中、弱点特效、装填数UP、通常弹·连射矢UP。	

武器升级表

片手剑

（带★号的表示可以直接生产）
古结云之钩系
古结云之钩（攻50）
└结云之钩★（攻70）
├结云之钩改（攻90）
│├结云小战斧（攻130）
│└污浊男爵（攻90、毒24）
│└污浊男爵改（攻110、毒28）
│└污浊男爵毒剑（攻140、毒36）
├猎刀★（攻80）
│└猎刀改（攻110）
│└暗杀者之刀（攻140）
│├冰冻短剑★（攻130、冰22）
││└冰冻短剑改（攻150、冰28）
││├冰牙锐爪（攻180、冰35）
││├沙尘短剑（攻180）
│││└沙暴短剑（攻200）
││└斗士之剑（攻180）
││└奥德赛（攻200）
│└漆黑军刀（攻130、毒19）
│└漆黑军刀改（攻150、毒27）
│└猛毒之爪（攻170、毒39）
└战士短剑（攻90）
└战斗小刀★（攻100）
├战斗小刀改（攻140）
│└死亡小刀（攻170）
└沉睡小刀（攻110，睡眠：19）
└沉睡小刀改（攻150，睡眠：22）
└眠龙小刀（攻180，睡眠：24）

昆虫奏者系
昆虫奏者（攻70）
├飞虫单手剑（攻100）
│├冰蓝飞虫剑（攻110，冰8）
││└冰蓝飞虫旋律（攻170，冰20）
│└雷光飞虫剑（攻100，雷8）
│└雷光飞虫旋律（攻170，雷20）
└飞虫拘束者（攻90，麻痹14）
└飞虫旋律拘束者（攻120，麻痹20）
└大飞虫旋律拘束者（攻160，麻痹22）
矿石齿轮系
矿石齿轮（攻130）
└杀戮齿轮（攻140）
└轴剑（攻190）
狩猎族小刀系
狩猎族小刀（攻150）
└狩猎族小刀改（攻170）
└狩猎族之刃（攻210）

骨制小刀系
骨制小刀（攻90）
├骨制小刀改（攻120）
│└骨单手剑★（攻120，火15）
│├骨单手剑改（攻140，火18）
││├彩鸟绞肉机（攻190，火23）
││├带毒者（攻190，毒18）
│││└喷毒者（攻210，毒24）
││└尾槌龙单手剑（攻180，防8）
││└山刻巨槌剑（攻220，防10）
│└灼热之刃（攻150，火：30）
│└喷火者伊夫利特（攻180，火36）
│└黄金之髓（攻200，火40）
└水兽短剑★（攻100，水8）
├水兽之爪（攻120，水12）
│├水兽之爪改（攻160，水21）
││├水兽王之爪（攻190，水32）
││└紫色之爪（攻170，水38）
││└苦剑紫水兽之剑（攻200，水40）
│├迅龙刃（攻130）
││└暗夜剑【昏冥】（攻180）
│└轰龙之爪★（攻170）
│├轰剑【虎眼】（攻220）
│└暴君之爪（攻200）
│└吼剑【地咬】（攻230）
└土砂龙锤剑★（攻140）
└土砂龙锤剑改（攻160）
├土砂龙爪剑（攻210）
│└咒魂（攻240）
└爆锤单手剑（攻180，防16）
└爆锤单手剑改（攻200，防20）
└重爆锤单手剑（攻230，防30）

猫猫肉掌系
猫猫肉掌（攻80，麻痹24）
└猫猫肉掌改（攻100，麻痹28）
└猫爪（攻130，麻痹30）
真结云之钩系
真结云之钩（攻160）
└真结云之钩改（攻190）
└结云护山刀【神舞】（攻210）
峰山小太刀系
峰山小太刀（攻150，龙15）
└小太刀【沙凪】（攻210，龙15）
王剑疾雷系
王剑疾雷（攻160，雷25）
└王牙剑【折雷】（攻210，雷30）
煌黑系
煌黑之剑（攻170，龙25）
└煌黑剑阿鲁斯塔（攻190，龙37）

崩龙系
崩铊冰寒星（攻250、冰10、防15）
岚龙系
凶宝【翠岚】（攻240，水12）
锈块系
腐锈单手剑（攻70）
└生锈单手剑（攻70）

└封龙剑【绝一门】（攻100，龙41）
└封龙剑【怨绝一门】（攻120，龙52）
太古块系
风化严重的单手剑（攻50）
└风化的单手剑（攻50）
└祀导器【一门外】（攻80，龙72）

双剑

（带★号的表示可以直接生产）
古结云双剑系
古结云双剑（攻50）
└结云双剑（攻70）
├结云双剑改（攻90）
│├结云剃刀（攻130）
│└锹扬羽虫刀★（攻130，龙10）
│└锹扬羽虫刀改（攻150，龙12）
│└双曲剑虫刀（攻190，龙18）
├双刀系
├骨铸系
└狗龙双刀（攻80）
└狗龙双刀改（攻100）
├首领双刃（攻150）
│├火焰风暴★（攻140，火25）
││├沙罗曼蛇（攻180，火32）
││└水流风暴（攻170，水24）
││└水之精灵（攻200，水26）
│└迅龙双剑★（攻140）
│└迅龙双剑改（攻160）
│├夜天连刃【黑翼】（攻180）
│└绿迅双剑（攻180）
│└旋风连刃【里黑翼】（攻200）
├血红羽翼★（攻130，毒12）
│└血红羽翼改（攻160，毒16）
│├毒液羽翼（攻180，毒20）
│└雷光幽灵（攻170，雷26）
│└双翼刃电怪闪电（攻190，雷30）
└暴雪双刃（攻120，冰18）
└暴雪双刃改（攻150，冰25）
└暴雪霜冻刃（攻200，冰30）
双刀系
双刀（攻80）
└双刀改（攻110）
├决斗双刀（攻140）
│├双战斧★（攻150）
││├双战斧改（攻170）
│││├飓风★（攻190）
││││└龙卷风（攻210）
│││└教团细剑（攻190，水10）
│││└神圣军刀（攻240，水14）
││└轰龙剔刀★（攻180）

││└轰爪【虎血】（攻220）
│└双电锯刀（攻140，雷8）
│└双电锯刀改（攻180，雷10）
│└双刃斧（攻200，雷13）
└51式武装棍棒★（攻140，防20）
└51式武装棍棒改（攻180，防25）
└潜口扑双剑（攻220，防25）
骨铸系
骨铸（攻90
└骨铸改（攻120）
├水兽双刃（攻120，水16）
│└水兽双刃改（攻160，水20）
│└大水兽双刃（攻180，水30）
├双炎（攻150，火14）
│└高级双炎（攻170，火18）
│└双剑龙炎（攻190，火26）
│└激龙双剑（攻210，火28）
└角双剑（攻190，防10）
└角双剑改（攻210，防12）
└刚角龙双剑（攻240，防16）
狩团子【白玉】系
狩团子【白玉】（攻70）
├狩团子【白玉】上（攻100）
│├狩团子【白玉】雅（攻140）
│├狩团子【霜降玉】（攻110，冰10）
││└狩团子【霜降玉】雅（攻160，冰12）
│├狩团子【火药玉】（攻110，火10）
││└狩团子【火药玉】雅（攻160，火12）
│└狩团子【雷光玉】（攻110，雷10）
│└狩团子【雷光玉】雅（攻160，雷12）
└狩团子【毒天狗玉】（攻100，毒8）
└狩团子【毒天狗玉】雅（攻150，毒12）
真结云双剑系
真结云双剑（攻160）
└真结云双剑改（攻190）
└无双刃结云【祀舞】（攻210）
王双刃旗雷系
王双刃旗雷（攻160，雷18）
└王牙双刃【土雷】（攻210，雷22）
恐暴龙系
愤怒双刃（攻180，龙8）
└恐暴双巨刃（攻210，龙12）

霸龙系
霸爪黑神牙（攻250）
崩龙系
崩刃霜寒月（攻250、冰10、防15）
岚龙系
凶扇【黑风白雨】（攻240，水6）

太古块系
风化严重的双剑（攻70）
└风化的双剑（攻70）
　└封龙剑【超绝一门】（攻100，龙40）
海贼系
海贼J双刃（攻160）
└大海贼J双刃（攻200）

大剑

（带★号的表示可以直接生产）
古结云大剑系
古结云大剑（攻50）
└结云大剑★（攻70）
　├ユクモの大剑改（攻90）
　│├结云大刀（攻130）
　│└41式对飞龙大剑（攻140，水20，防16）
　│　└41式对飞龙大剑改（攻190，水25，防20）
　│　　└雷玛鲁柯达（攻210，水32，防24）
　├巨剑★（攻80）
　│└巨剑改（攻110）
　│　└巨刃（攻130）
　│　　└爆炎剑★（攻140，防12）
　│　　　├爆炎剑改（攻170，防16）
　│　　　│├灵鹤大剑★（攻180）
　│　　　││└灵鹤大剑改（攻200）
　│　　　│└爆锤大剑★（攻200，防30）
　│　　　│　└爆锤大剑改（攻220，防35）
　│　　　│　　└红莲爆锤大剑（攻240，防40）
　│　　　└迅龙爆炎★（攻150）
　│　　　　└暗夜剑【宵暗】（攻190）
　└狂暴大剑★（攻100）
　　├族长大剑（攻120）
　　│└族长大剑【我王】（攻190）
　　└土砂龙大剑（攻150）
　　　├土砂龙巨刃（攻190）
　　　│└土砂龙巨刃改（攻220）
　　　│　└黎明女神大剑（攻200，冰20）
　　　│　　└北极光大剑（攻220，冰25）
　　　└ティガノ腭刀★（攻170）
　　　　└ティガノ腭刀改（攻180）
　　　　　├轰大剑【王虎】（攻220）
　　　　　└暴君大剑（攻200）
　　　　　　└吼大剑【荒咬】（攻230）

熔岩烈剑系
熔岩烈剑（攻130）
└熔岩烈剑改（攻140）
　└爆裂熔岩烈剑（攻190）
龙之毒大剑系
龙之毒大剑（攻100，毒30）
└毒断巨刃（攻150，毒50）
真结云大剑系
真结云大剑（攻160）
└真结云大剑改（攻190）
　└结云大斩剑【云散】（攻210）
番伞【秋雨】系
番伞【秋雨】（攻130）
└番伞【斩雨】（攻180）
王大剑风来系
王大剑风来（攻160，雷30）
└王牙大剑【黑雷】（攻210，雷35）
恐暴龙系
狂战士之剑（攻180，龙12）
└恐爆龙大剑（攻210，龙20）

骨刃系
骨刃（攻90）
├骨刃改（攻120）
│└大型骨剑（攻140）
│　　├巨象刃★（攻150）
│　　│├巨象刃改（攻180）
│　　││├刚剑塔罗斯（攻210）
│　　││└腭刀（攻190）
│　　││　└巨大腭刀（攻210）
│　　││　　└龙腭刀（攻220）
│　　│└女武神之刃★（攻140，毒24）
│　　│　├吉克琳迪（攻160，毒28）
│　　│　│└大吉克琳迪（攻200，毒32）
│　　│　└吉克姆特（攻200）
│　　│　　└大吉克姆特（攻220）
│　　└红色羽翼（攻160，火30）
│　　　└炎剑雄火龙（攻180，火38）
│　　　　└焰剑雄火龙（攻190，火42）
│　　　　　└辉剑雄火龙（攻200，火56）
└水流大剑★（攻110）
　├暴雨大剑（攻130，水32）
　│└暴雨大剑改（攻150，水38）
　│　└暴雨巨刃（攻180，水45）
　├喧闹之角（攻190，防8）
　│└喧闹之角改（攻210，防12）
　│　└刚角剑ディア角双剑（攻230，防16）
　└冰霜巨牙（攻140，冰30）
　　├冰霜巨牙改（攻160，冰45）
　　│└冰霜骑士巨剑（攻180，冰55）
　　└盖尔冲击（攻170）
　　　└暴砂剑大沙尘暴（攻190）

煌黑系
煌黑大剑（攻170，龙40）
└煌黑大剑阿鲁雷波（攻190，龙45）
霸龙系
霸剑黑神斩（攻250）
崩龙系
崩剑冻灭斩（攻250，冰20，防15）
岚龙系
凶剑【业云】（攻240，水16）
锈块系
腐锈大剑（攻100）
└锈大剑（攻100）
　└远古大剑（攻150，龙33）
　　└远古纪念（攻180，龙35）
太古块系
风化严重的大剑（攻110）
└风化的大剑（攻110）
　└远古龙大剑（攻200，龙38）
破魔剑系
破魔剑（攻140，雷50）
└天魔剑（攻180，雷60）
真・轰断剑系
真・轰断剑（攻210）

太刀

（带★号的表示可以直接生产）
古结云太刀系
古结云太刀（攻50）
└结云太刀★（攻70）
　├结云太刀改（攻90）
　│├结云大太刀（攻130）
　│└鲜血十字刀★（攻120，毒30）
　│　└鲜血十字刀改（攻150，毒35）
　│　　├毒刀堪特雷拉（攻170，毒40）
　│　　└深红十字刀（攻170，雷26）
　│　　　└失落伊典（攻190，雷30）
　├铁刀★（攻80）
　│├铁刀【禊】（攻100）
　││├铁刀【神乐】（攻140）
　│││├迅龙军刀★（攻140）
　││││└迅龙军刀改（攻160）
　││││　├夜刀【月影】（攻180）
　││││　└绿影军刀（攻180）
　││││　　└疾风刀【里月影】（攻200）
　│││└一虎刀★（攻170）
　│││　└一虎刀【饿刃】（攻190）
　│││　　└轰刀【饿虎】（攻220）
　││└锁链刃★（攻120，雷10）
　││　└锁链刃改（攻170，雷12）
　││　　└兰巴鲁母（攻200，雷14）
　│└冻刃（攻120，冰15）
　│　└冻刃【冰华】（攻150，冰22）
　│　　└六花垂冰丸（攻200，冰30）
　├青熊　（攻110）
　│├青熊　改（攻150）
　││├青熊长笔【留跳】（攻200）
　││├断牙太刀★（攻160，龙10）
　│││└断牙剑【一太刀】（攻210，龙15，防16）
　││└山刈镰（攻180）
　││　└山刈大镰（攻200）
　││　　└山薙巨槌刀（攻220）
　│└水溺刀★（攻130，水14，防8）
　│　└水溺刀改（攻170，水16，防10）
　│　　├巨蛇长刃（攻190，水27，防12）
　│　　└毒蛇长刃（攻190，毒18）
　│　　　└碎流毒蛇长刃（攻210，毒25）
　└骨刀【犬牙】★（攻90）
　　├骨刀【豺牙】（攻120）
　　│├骨刀无限★（攻110，麻痹15）
　　││├火舞者（攻140，火25）
　　│││└地狱火舞者（攻180，火35）
　　││└骨刀无限改（攻130，麻痹21）
　　││　├骨缚刀【影缝】（攻150，麻痹28）
　　││　└骨刀极限★（攻190）
　　││　　└骨断刀【影鼬】★（攻210）
　　│├飞龙刀【双火】★（攻160，火18）
　　││└飞龙刀【双炎】（攻170，火22）
　　││　└飞龙刀【双红莲】（攻190，火24）
　　││　　└飞龙刀【银】（攻210，火26）
　　│└爆锤刀（攻170，防20）
　　│　└爆锤刀改（攻200，防30）
　　│　　├红莲钢锤刀（攻230，防40）
　　│　　└铬合金刀（攻210，防20）
　　│　　　└铬合金名刀（攻240，防20）
　　└毒狗太刀（攻100，毒18）
　　　└毒狗太刀改（攻130，毒20）
　　　　└猛毒太刀（攻180，毒24）
太刀鱼大太刀系
太刀鱼大太刀（攻70，水22）
└太刀鱼大太刀改（攻110，水30）
　└鲜刀白　（攻160，水40）
狂风吞噬者系
狂风吞噬者（攻130）
└超音吞噬者（攻140）
　└微风者（攻190）
王刀雷切系
王刀雷切（攻160，雷20）
└王牙刀【伏雷】（攻210，雷24）
真结云太刀系
真结云太刀（攻160）
└真结云太刀改（攻190）
　└灵刀结云・真打（攻210）
恐暴龙系
恐暴惩罚者之刀（攻180，龙18）
└灾难惩罚者之刀（攻200，龙23）
煌黑系
漆黑之爪（攻170，龙28）
└漆黑爪【终焉】（攻190，龙34）
霸龙系
霸刀黑神力（攻250）
崩龙系
崩刀冻魂裂（攻250，冰14，防15）
岚龙系
凶刀【催花雨】（攻240，水12）
闪电雷霆系
闪电雷霆（攻190，雷35）
霸王剑系
霸王剑（攻160，龙40）
铁碎牙系
铁碎牙（攻150）
└铁碎牙D（攻200）

大锤

（带★号的表示可以直接生产）
古结云木槌系
古结云木槌（攻50）
└结云木槌★（攻70）
　├结云木槌改（攻90）
　│├结云冲击锤（攻130
　│└赤甲锤（攻110，麻痹15）
　│　└赤甲锤改（攻130，麻痹22）
　│　　└甲锤巨人（攻150，麻痹28）
　├战锤★（攻80）
　│└战锤改（攻100）
　│　├战斗权杖（攻140）
　│　│├强袭铁锤★（攻150）
　│　││├强袭铁锤改（攻160）
　│　│││├冲击铁锤（攻200）
　│　│││└黑铁★（攻190）
　│　│││　└鬼铁（攻210）
　│　││└枪锤（攻150，火22）
　│　││　└枪锤改（攻170，火25）
　│　││　　└死亡左轮（攻190，火30）
　│　│└轰龙锤（攻170）
　│　│　└轰锤【虎丸】（攻220）
　│　└冰霜核心（攻120，冰20）
　│　　└冰霜核心改（攻150，冰27）
　│　　　└痛泣冰河（攻190，冰40）
　└喷火锤★（攻110，火25）
　　├喷火锤改（攻130，火30）
　　│└喷火彩鸟（攻180，火32）
　　│　└闪电红彩鸟（攻180，雷30）
　　│　　└电光红彩鸟（攻190，雷40）
　　├红色冲击（攻140，火38）
　　│└火龙碎弗拉肯（攻180，火42）
　　│　└星碎锤大流星（攻200，火44）
　　└花瓣大锤（攻130，毒25）
　　　└花冠毒锤（攻160，毒28）
　　　　└毒槌猛毒（攻160，毒32）

大地之锤系
大地之锤（攻130）
└大地巨锤（攻140）
　└G・大地巨锤（攻190）
大南瓜系
大南瓜（攻90，火6）
└大南瓜王（攻140，火8）
　└灵槌南瓜王（攻170，火10）
真结云木槌系
真结云木槌（攻160）
└真结云木槌改（攻190）
　└灵结云木槌（攻210）

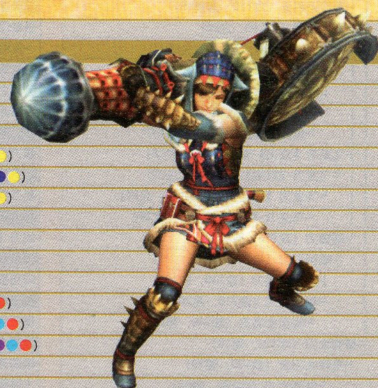
锁骨系
锁骨（攻90）
├锁骨改（攻100）
│└土砂龙大锤★（攻140，防御力+8）
│　├土砂龙大锤改（攻160，防御力+16）
│　│├土砂龙冲锋（攻200，防御力+20）
│　││└冰冻破坏者（攻200，冰20）
│　││　└冰冻眩目者（攻220，冰25）
│　│└坚骨槌★（攻200）
│　│　└坚骨槌改（攻220）
│　└爆锤黄铜骨节★（攻170，防御力+5）
│　　└红莲骨节（攻190，防御力+10）
│　　　├震锤巨人（攻240，防御力+20）
│　　　└钢锤溶解骨节（攻210，火18，防御力+15）
│　　　　└巨人爆锤（攻230，火20，防御力+20）
├水兽骨钉锤（攻110）
│└水兽皮大锤★（攻120，水21）
│　├水兽皮大锤改（攻150，水32）
│　│└水锤伏贾诺（攻180，水40）
│　└尾槌巨锤（攻180）
│　　└尾槌巨锤改（攻210）
│　　　└刚槌巨锤（攻220）
└野猪大锤★（攻100）
　└野猪头大锤（攻120）
　　└野猪巨大锤（攻150）
　　　└迅龙破坏者★（攻140）
　　　　└迅龙破坏者改（攻160）
　　　　　├夜行槌【常暗】（攻180）
　　　　　└潜行破坏者（攻180）
　　　　　　└暴风槌【里常暗】（攻200）

蛋锤系
蛋锤（攻180）
└丸鸟卵槌（攻230）
王锤神雷系
王锤神雷（攻160，雷26）
└王牙槌【大雷】（攻210，雷32）
仙石锤【响】系
仙石锤【响】（攻160，水25）
└仙石锤【崩】（攻180，水33）
　└峰山锤（攻200，水35）
恐暴龙系
混沌之锤（攻180，龙10）
└混沌冲击（攻210，龙18）
煌黑系
煌黑坚锤（攻170，龙35）
└煌黑坚锤阿鲁梅塔（攻190，龙40）
崩龙系
崩锤暴雪轰（攻250，冰20，防15）

岚龙系
凶镜【妖云】（攻240，水16）
锈块系
腐锈大锤（攻100）
└生锈大锤（攻100）
　└气息·核心（攻150，龙28）
　　└熔岩·核心（攻190，龙33）

太古块系
风化严重的大锤（攻110）
└风化的大锤（攻110）
　└脉动·核心（攻200，龙35）
鬼之貌系
鬼之貌（攻280）

狩猎笛



（带★号的表示可以直接生产）

古结云笛系
古结云笛（攻50，音色：●●●）
└结云笛★（攻70，音色：●●●）
　├结云笛改（攻90，音色：●●●）
　│├结云大笛（攻130，音色：●●●）
　│└女武神之笛★（攻120，火25，音色：●●●）
　│　└女武神之笛改（攻150，火30，音色：●●●）
　│　　└女王之笛（攻170，火40，音色：●●●）
　│　　　└金笛（攻210，龙28，音色：●●●）
　├金属风笛★（攻80，防10，音色：●●●）
　│└金属风笛改（攻110，防12，音色：●●●）
　│　├巨风笛（攻140，防15，音色：●●●）
　│　│├重风笛★（攻170，防20，音色：●●●）
　│　│││├重风笛改（攻180，防25，音色：●●●）
　│　││││└巨响大笛（攻200，防25，音色：●●●）
　│　│││└硬骨笛★（攻200，音色：●●●）
　│　││　└硬骨笛改（攻210，音色：●●●）
　│　││　　└重骨笛（攻230，音色：●●●）
　│　│└迅龙笛（攻140，音色：●●●）
　│　│　└夜笛【逢魔】（攻180，音色：●●●）
　│　├彩鸟鼓笛★（攻130，火12，音色：●●●）
　│　│├彩鸟大鼓笛（攻160，火15，音色：●●●）
　│　││└彩鸟重鼓笛（攻190，火18，音色：●●●）
　│　│└63式军　口风琴（攻140，水20，防16，音色：●●●）
　│　│　└63式军　口风琴改（攻190，水22，防18，音色：●●●）
　│　│　　└潜口泡沫笛（攻210，水30，防22，音色：●●●）
　│　└土沙笙【战之音】★（攻140，音色：●●●）
　│　　├土沙笙【兽之音】（攻160，音色：●●●）
　│　　│├土沙笙【严之音】（攻210，音色：●●●）
　│　　│└冰霜笛（攻180，冰：20，音色：●●●）
　│　　│　└冰冻刃笛（攻200，冰：25，音色：●●●）
　│　　└炎戈火焰笛（攻140，火35，音色：●●●）
　│　　　└炎戈火焰笛改（攻160，火42，音色：●●●）
　│　　　　└炎戈红莲笛（攻180，火45，音色：●●●）
　├青熊笛【壹式】★（攻120，音色：●●●）
　│└青熊笛【贰式】（攻150，音色：●●●）
　│　├青熊笛【叁式】（攻200，音色：●●●）
　│　├轰龙鼓★（攻160，音色：●●●）
　│　│└轰虎龙鼓（攻170，音色：●●●）
　│　│　├轰鼓【虎钟】（攻200，音色：●●●）
　│　│　└暴君虎鼓（攻200，音色：●●●）
　│　│　　└吼鼓【鬼咬】（攻220，音色：●●●）
　│　├失落之笛（攻140，冰30，音色：●●●）
　│　│└失落之笛改（攻160，冰36，音色：●●●）
　│　│　└冰牙霜冻笛（攻190，冰40，音色：●●●）
　│　└爆锤笛★（攻170，防30，音色：●●●）
　│　　├爆锤笛改（攻190，防35，音色：●●●）
　│　　│└爆裂碎震笛（攻210，防40，音色：●●●）
　│　　└钢锤笛（攻200，火15，防20，音色：●●●）
　│　　　└钢锤响震笛（攻220，火20，防30，音色：●●●）
　└水兽笛（攻120，水32，音色：白蓝绿）
　　├水兽笛改（攻150，水38，音色：●●●）
　　│└水兽潮笛（攻180，水42，音色：●●●）
　　└漆黑之棺★（攻130，毒25，音色：●●●）
　　　└影之棺（攻150，毒32，音色：●●●）
　　　　├暗黑之棺（攻170，毒38，音色：●●●）
　　　　└鲜血电笛（攻150，麻痹10，音色：●●●）
　　　　　└鲜血猛电笛（攻170，麻痹16，音色：●●●）

飞甲虫的旋律系
飞甲虫的旋律（攻80，音色：●●●）
├飞甲虫的节奏（攻100，音色：●●●）
│　├冰蓝的旋律（攻120，冰8，音色：●●●）
│　│└冰蓝的节奏（攻170，冰12，音色：●●●）
│　└雷光的旋律（攻120，雷8，音色：●●●）
│　　└雷光的节奏（攻170，雷12，音色：●●●）
└拘束的旋律（攻90，麻痹12，音色：●●●）
　└拘束的节奏（攻110，麻痹18，音色：●●●）
　　└飞甲虫拘束大吉他（攻130，麻痹24，音色：●●●）

魔法少女变身棒系
魔法少女变身棒（攻90，龙20，音色：●●●）
└魔法少女变身棒改（攻130，龙30，音色：●●●）
　└魔法少女变身铃（攻190，龙40，音色：●●●）

卷贝壳笛系
卷贝壳笛（攻80，音色：●●●）
└卷贝壳笛改（攻150，音色：●●●）
　└巨大卷贝壳笛（攻170，音色：●●●）

真结云笛系
真结云笛（攻150，音色：●●●）
└真结云笛改（攻170，音色：紫●●）
　└结云雅笛【千鸟】（攻190，音色：●●●）

王琴轰雷系
王琴轰雷（攻150，雷28，音色：●●●）
└王牙琴【鸣雷】（攻190，雷34，音色：●●●）

霸龙系
霸笛黑神音（攻250，音色：●●●）

崩龙系
崩笛冷夜乐（攻250，冰16，防15，音色：●●●）

岚龙系
凶琴【秋岚】（攻240，水16，音色：●●●）

太古块系
风化严重的狩猎笛（攻110，音色：●●●）
└风化的狩猎笛（攻110，音色：●●●）
　└黎明监星官八音盒（攻180，龙35，防15，音色：●●●）

雷霆万钧笛系
雷霆万钧笛（攻140，雷36，音色：●●●）
└大雷霆万钧笛（攻180，雷40，音色：●●●）

长枪



（带★号的表示可以直接生产）

古结云枪系
古结云枪（攻50）
└结云枪★（攻70）
　├结云枪改（攻90）
　│├结云刃刺枪（攻130）
　│└合战枪（攻120）
　│　└合战枪【鲸波】（攻180）
　└圣骑士长枪★（攻80）
　　└圣骑士长枪改（攻100）
　　　├骑士长枪（攻130）
　　　│├城墙守卫者★（攻140，防御力+8）
　　　││├城墙守卫者改（攻160，防御力+12）
　　　│││├要塞守卫者（攻190，防御力+16）
　　　││││└要塞守卫者改（攻200，防御力+20）
　　　││││　└堡垒守卫者（攻210，防御力+24）
　　　│││└斗士の枪★（攻180）
　　　│││　└千年之枪（攻210）
　　　││└冰牙长枪（攻130，冰16）
　　　││　└冰牙长枪改（攻140，冰22）
　　　││　　└极冰牙长枪（攻180，冰27）
　　　│├迅龙刺针（攻150
　　　││└暗夜枪【黑雨】（攻180）
　　　│└轰龙枪★（攻170）
　　　│　└轰龙枪改（攻180）
　　　│　　├轰枪【独虎】（攻220）
　　　│　　└暴君针刺枪（攻200）
　　　│　　　└吼枪【逆咬】（攻230）
　　　└钻头长枪（攻140，雷10）
　　　　└大钻头长枪（攻180，雷12）
　　　　　└巨大钻头长枪（攻200，雷14）

长角枪系
长角枪（攻90）
├长角枪改（攻110）
│├长牙枪（攻140）
││├角骨（攻180）
│││├角骨改（攻200）
││││├角龙的角枪（攻230）
││││└暗影风暴（攻240）
│││└重型骨枪★（攻200）
│││　└重型骨枪改（攻230）
││└狂战士之枪（攻180，防御力+14）
││　└山冲尾槌枪（攻220，防御力+20）
│└赤尾（攻160，火18）
│　└地狱火焰（攻180，火20）
│　　└日珥枪（攻200，火24）
│　　　└日珥枪（攻200，火24）
├尖锐长枪★（攻100）
│├尖锐长枪改（攻130）
││├土砂长枪（攻150）
│││├土砂长枪改（攻190）
││││└削枪土砂龙（攻220）
│││└螺旋炎枪★（攻140，火23）
│││　├螺旋炎枪改（攻170，火26）
│││　│└炎戈炎枪（攻190，火28）
│││　└螺旋水枪（攻170，水16）
│││　　└冻戈水枪（攻200，水20）
││└眠龙长枪（攻120，睡15）
││　└眠龙长枪改（攻140，睡20）
││　　└G·眠龙长枪（攻160，睡25）
│└水兽骨枪（攻110）
│　├螺旋长枪★（攻120，水11）
│　│└螺旋长枪改（攻160，水18）
│　│　├螺旋巨蛇枪（攻180，水25）
│　│　　└紫毒长枪（攻180，毒15）
│　│　　　└紫毒灭杀枪（攻200，毒20）
│　└毒枪（攻130，毒20）
│　　└毒枪改（攻170，毒24）
│　　　└强毒枪（攻190，毒29）
└野猪长枪（攻120）
　└野猪长枪改（攻170）
　　└大野猪猛枪（攻200）

帕拉修针刺系
帕拉修针刺（攻70，麻痹14）
└帕拉修针刺改（攻100，麻痹18）
　└巨力帕拉修（攻120，麻痹22）

蓝色陨石系
蓝色陨石（攻130）
└深蓝陨石（攻140）
　└毁灭皇冠（攻190）

鲨鱼王子系
鲨鱼王子（攻100，水27）
└鲨鱼王（攻150，水35）

王枪天雷系
王枪天雷（攻160，雷18）
└王牙枪【若雷】（攻210，雷22）

真结云枪系
真结云枪（攻160）
└真结云枪改攻190）
　└神枪·结云丸（攻210）

恐暴龙系
悲哀重枪（攻180，龙10）
└恐暴重枪（攻210，龙15）

煌黑系
煌黑锐枪（攻170，龙26）
└煌黑枪阿鲁特拉斯（攻190，龙28）

崩龙系
崩枪冻天突（攻250，冰16，防15）

岚龙系
凶矛【凌云】（攻240，水14）

锈块系
腐锈的枪（攻100）
└生锈的枪（攻100）
　└绝对领域（攻150，龙19）
　　└绝对领域改（攻180，龙21）

太古块系
风化严重的枪（攻110）
└风化的枪（攻110）
　└摩天楼（攻200，龙24）

灵狐系
灵狐（攻150，火21）
└特搜队专用枪【百狐】（攻190，火25）

铳枪



（带★号的表示可以直接生产）

古结云铳枪系

古结云铳枪（攻50，炮击：通常1）
└结云铳枪★（攻70，炮击：通常1）
├结云铳枪改（攻90，炮击：通常1）
│├结云爆裂铳（攻130，炮击：通常2）
│└迅龙铳枪★（攻140，炮击：通常2）
│└迅龙铳枪改（攻160，炮击：通常2）
│├夜铳枪【残月】（攻180，炮击：通常3）
│└绿迅铳枪（攻180，炮击：放射2）
│└猛风铳枪【里残月】（攻200，炮击：放射3）
├讨伐队正式铳枪★（攻110，炮击：通常1）
│├近卫队正式铳枪（攻150，炮击：通常2）
││├帝王铳枪（攻180，炮击：通常2）
│││├钢铁破坏铳枪★（攻200，炮击：通常2）
││││└钢铁破坏铳枪改（攻210，炮击：通常3）
││││└烈日爆破者（攻230，炮击：通常3）
│││└古代式回转铳枪（攻200，炮击：扩散2）
│││└古代式歼灭铳枪（攻200，炮击：扩散3）
││└红色城墙★（攻160，火25，炮击：放射2）
││└红色城墙改（攻180，火28，炮击：放射2）
││└银色城墙（攻180，龙35，炮击：放射3）
││└银色战车（攻200，龙40，炮击：放射3）
│└62式突击铳枪（攻130，水20，炮击：扩散1，防14）
│└62式突击铳枪改（攻180，水25，炮击：扩散2，防16）
│└烈日狂奔突击者（攻200，水30，炮击：扩散2，防18）
├狗龙铳枪（攻80，炮击：放射1）
│└狗龙铳枪改（攻100，炮击：放射1）
│├公主烈炎★（攻130，毒18，炮击：放射1）
││└公主烈炎改（攻150，毒20，炮击：放射2）
││└奥鲁特林迪（攻170，毒24，炮击：放射3）
││└女王烈炎（攻190，毒28，炮击：通常3）
││└煌铳枪伊修塔鲁（攻200，毒32，炮击：通常3）
│└彩鸟铳★（攻120，火18，炮击：通常1）
│└彩鸟铳改（攻140，火22，炮击：通常2）
│├梦幻铳枪（攻190，火24，炮击：通常2）
│└闪电羽铳枪（攻170，雷40，炮击：放射2）
│└雷霆鸟铳枪（攻190，雷45，炮击：放射3）
└骨铳枪★（攻100，炮击：通常1）
└大骨铳枪（攻120，炮击：通常1）
├龙骨铳枪（攻140，炮击：通常2）
│├轰龙铳（攻170，炮击：扩散1）
││└轰龙铳改（攻190，炮击：扩散2）
││└轰铳枪【虎炮】（攻220，炮击：扩散3）
│└炎戈烈焰铳★（攻150，火28，炮击：放射2）
│├炎戈烈焰铳改（攻180，火32，炮击：放射3）
││└炎戈熔岩铳枪（攻200，火35，炮击：放射3）
│└冻戈水流铳（攻170，水40，炮击：通常3）
│└冻戈爆水铳（攻190，水48，炮击：通常3）
└白兔铳枪★（攻110，冰25，炮击：扩散1）
├白兔铳枪改（攻150，冰32，炮击：扩散2）
│└白兔射线（攻190，冰40，炮击：扩散3）
└破坏射击者（攻120，麻痹14，炮击：放射2）
└破坏王者（攻150，麻痹18，炮击：放射3）
└破坏暴君（攻160，麻痹22，炮击：放射3）

竹铳枪系

竹铳枪【鸟胁】（攻90，炮击：扩散2）
└竹铳枪【狮子胁】（攻140，炮击：扩散3）
└竹铳枪【龙胁】（攻170，炮击：扩散4）

真结云铳枪系

真结云铳枪（攻160，炮击：放射1）
└真结云铳枪改（攻190，炮击：放射1）
└仙炮枪结云（攻210，炮击：放射2）

碎牙炮系

碎牙炮（攻160，龙15，炮击：通常1，防8）
└崩牙炮（攻190，龙20，炮击：通常2，防12）
└峰铳枪【喷牙】（攻210，龙25，炮击：通常3，防16）

艾琉铳枪派生系

艾琉铳枪（攻100，麻痹24，炮击：通常2）
└福福艾琉铳枪（攻130，麻痹28，炮击：通常3）

王铳枪刚雷系

王铳枪刚雷（攻160，雷28，炮击：通常2）
└王牙铳枪【火雷】（攻210，雷34，炮击：通常3）

霸龙系

霸铳枪黑神魂（攻250，炮击：通常4）

崩龙系

崩铳枪冻天炮（攻250，冰20，炮击：放射4，防15）

岚龙系

凶铳枪【瑞雨】（攻240，水18，炮击：放射3）

太古块系

风化严重的铳枪（攻110，炮击：通常1）
└风化的铳枪（攻110，炮击：通常1）
└巨神兵守卫（攻200，龙33，炮击：扩散3）

银色皇冠系

银色皇冠（攻130，冰40，炮击：放射2）
└银色皇冠改（攻170，冰48，炮击：放射3）

金色皇冠系

金色皇冠（攻140，雷40，炮击：扩散2）
└金色皇冠改（攻180，雷48，炮击：扩散3）

白金皇冠系

白金皇冠（攻210，炮击：通常3）

斩击斧



（带★号的表示可以直接生产）

古结云派生系

古结云剑斧（攻50，强击瓶）
└结云剑斧（攻70，强击瓶）
├结云剑斧改（攻90，强击瓶）
│├结云大斧（攻130，强击瓶）
│└龙姬の剑斧★（攻130，毒10，强属性瓶）
│├龙姬の剑斧改（攻150，毒16，强属性瓶）
││└大地女王（攻170，毒20，强属性瓶）
││└大地女皇帝（攻190，毒24，强属性瓶）
│└重型尾槌分裂斧★（攻180，减气瓶）
│└重型尾槌分裂斧改（攻210，减气瓶）
│└山溃古流哈特（攻220，减气瓶）
├青熊斧★（攻110，毒瓶）
│├青熊斧改（攻150，毒瓶）
││├青熊豪斧【山祭】（攻200，毒瓶）
││└琥珀冲击★（攻150，冰20，强属性瓶）
││├琥珀冲击改（攻170，冰25，强属性瓶）
│││└寒冰琥珀（攻190，冰28，强属性瓶）
││└蓝铜冲击（攻170，麻痹瓶）
││└风暴蓝铜冲击（攻190，麻痹瓶）
│└彩鸟剑斧★（攻120，火16，强属性瓶）
│└彩鸟剑斧改（攻160，火18，强属性瓶）
│├大彩鸟剑斧（攻190，火20，强属性瓶）
│└闪电彩鸟斧（攻170，雷28，强属性瓶）
│└雷霆彩鸟斧（攻190，雷32，强属性瓶）
├骨斧★（攻80，强击瓶）
│└骨斧改（攻100，强击瓶）
│└突击斧（攻140，麻痹瓶）
│├突击斧改（攻170，麻痹瓶）
││├土砂破坏者（攻200，麻痹瓶）
│││└要塞破坏者（攻230，麻痹瓶）
││└骨骇客★（攻180，强击瓶）
││└骨骇客改（攻200，强击瓶）
││└代达罗斯（攻210，强击瓶）
│└迅斧（攻140，毒瓶）
│├迅斧改（攻160，毒瓶）
│└暗夜剑斧【弦月】（攻180，毒瓶）
└野斧（攻100，减气瓶）
└野斧改（攻120，减气瓶）
├大地冲击（攻170，减气瓶）
│├暴君斧★（攻190，减气瓶）
││└暴君斧改（攻210，减气瓶）
││└大地混沌（攻230，减气瓶）
│└火焰飓风★（攻150，火23，强击瓶）
│├火焰飓风改（攻180，火25，强击瓶）
││└火爆狂风（攻200，火28，强击瓶）
│└水流风暴（攻180，水15，强击瓶）
│└暴水狂风（攻200，水18，强击瓶）
└赤甲滚动者（攻130，麻痹12，强属性瓶）
└赤甲滚动者改（攻150，麻痹15，强属性瓶）
└赤色战斧（攻170，麻痹18，强属性瓶）

格林猫猫斧系

格林猫猫斧（攻80，麻痹20，强击瓶）
└格林猫猫斧改（攻110，麻痹22，强击瓶）
└修雷姆卡兹（攻140，麻痹25，强击瓶）

D・巨斧系

D・巨斧（攻130，灭龙瓶）
└D・破坏者（攻140，灭龙瓶）
└烈日毁灭者（攻190，灭龙瓶）

真结云剑斧系

真结云剑斧（攻160，灭龙瓶）
└真结云剑斧改（攻190，灭龙瓶）
└开山剑斧结云（攻210，灭龙瓶）

王剑斧雷电系

王剑斧雷电（攻160，雷22，强击瓶）
└王牙剑斧【裂雷】（攻210，雷25，强击瓶）

魔锁狩系

魔锁狩150，水20，防8，强属性瓶）
└魔锁狩改（攻170，水24，，防12，强属性瓶）
└大魔锁狩（攻190，水26，防16，强属性瓶）

煌黑系

黑剑斧（攻170，龙28，强属性瓶）
└黑色收割者（攻190，龙32，强属性瓶）

霸龙系

霸剑斧黑灭碎神（攻250，灭龙瓶）

岚龙系

凶剑斧【白雨】（攻240，水12，强击瓶）

海贼系

海贼J战斧（攻200，强击瓶）

轻弩



(带★号的表示可以直接生产)

古结云弩系
古结云弩(攻50,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:无)
└结云弩(攻70,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:通常弹LV1)
├结云弩改(攻90,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:通常弹LV1)
│├狗龙火焰★(攻100,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:贯通弹LV1)
││└狗龙火焰改(攻120,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:贯通弹LV1)
││ └眠狗火焰(攻140,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:贯通弹LV1)
││ └眠狗强轻弩★(攻170,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:贯通弹LV1、睡眠弹LV1)
│└土砂轻弩★(攻160,装填速度:普通,反动:大,偏移:右/大,速射:无)
│ └土砂轻弩改(攻190,装填速度:普通,反动:大,偏移:右/大,速射:无)
│ └潜口轻弩(攻220,装填速度:普通,反动:大,偏移:右/大,速射:无)
│   └冰碎之炎★(攻240,装填速度:普通,反动:大,偏移:右/大,速射:无)
│   └冰碎发射器(攻250,装填速度:普通,反动:大,偏移:右/大,速射:无)
└水兽射手(攻110,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:水冷弹)
 └水兽强射手★(攻140,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:水冷弹)
  └水兽瀑布(攻150,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:水冷弹)
   └水兽血流(攻190,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:水冷弹、毒弹LV1)
    └紫毒世·诺亚(攻220,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:水冷弹、毒弹LV1)

十字弩炮系
十字弩炮(攻80,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:无)
└十字弩炮改(攻100,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:散弹LV1)
 └十字迅雷弩(攻130,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:散弹LV1)
  ├女武神之焰★(攻150,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:散弹LV1、散弹LV2)
  │└女武神巨炎(攻190,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:散弹LV1、散弹LV2)
  │ └女武神之怒炎(攻200,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:散弹LV1、散弹LV2)
  │ └缭乱对弩★(攻230,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:散弹LV1、散弹LV2、贯通弹LV1)
  ├猛毒之礼★(攻160,装填速度:较快,反动:较小,偏移:右/小,速射:毒弹LV1)
  │└猛毒之礼改(攻180,装填速度:普通,反动:较小,偏移:右/小,速射:毒弹LV1、毒弹LV2)
  │ ├巨猛灌毒者★(攻210,装填速度:快,反动:较小,偏移:右/小,速射:毒弹LV1、毒弹LV2)
  │ │└永恒之弩(攻220,装填速度:快,反动:较小,偏移:右/小,速射:毒弹LV1、毒弹LV2)
  │ └血亡拘束者★(攻190,装填速度:较快,反动:中,偏移:左/小,速射:麻痹弹LV1)
  │ └深红射弩(攻210,装填速度:较快,反动:中,偏移:左/小,速射:麻痹弹LV1)
  ├冰霜加农★(攻150,装填速度:较快,反动:中,偏移:无,速射:冰结弹)
  │└冰霜地狱★(攻190,装填速度:较快,反动:中,偏移:无,速射:冰结弹)
  │ └冰霜地狱(攻210,装填速度:快,反动:中,偏移:无,速射:冰结弹)
  └猎人步枪★(攻190,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:散弹LV1)
   └狙击射手(攻220,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:散弹LV1)

瓢弹系
瓢弹(攻120,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:通常弹LV2)
└瓢弹【百成】(攻150,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:通常弹LV2)
 └瓢弹【千成】(攻190,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:通常弹LV2)

真结云弩系
真结云弩(攻170,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:无)
└结云灵弩【弹雨】(攻200,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:无)

王弩雷枪系
王弩雷枪(攻160,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:电击弹、斩裂弹、散弹LV2)
└王牙弩【野雷】★(攻220,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:电击弹、斩裂弹、散弹LV2)

迅龙轻弩系
迅龙轻弩(攻130,装填速度:较快,反动:中,偏移:无,速射:贯通弹LV2)
└迅龙轻弩改(攻170,装填速度:较快,反动:中,偏移:无,速射:贯通弹LV2)
 └夜行弩【枭ノ目】(攻190,装填速度:较快,反动:中,偏移:无,速射:贯通弹LV2)

火龙炮系
火龙炮(攻150,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:火炎弹)
└火龙炮改(攻170,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:火炎弹)
 └狱火龙炮★(攻190,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:火炎弹)
  └凤仙火龙炮(攻220,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:火炎弹)

吹吹茶釜系
吹吹茶釜(攻130,装填速度:较快,反动:中,偏移:无,速射:毒弹LV1、麻痹弹LV1、睡眠弹LV1)
└吹吹茶茶弩手(攻150,装填速度:较快,反动:中,偏移:无,速射:毒弹LV1、麻痹弹LV1、睡眠弹LV1)

轰龙坦克系
轰龙坦克(攻180,装填速度:普通,反动:中,偏移:左/小,速射:通常弹LV2、彻甲榴弹LV2)
└轰弩【战虎】(攻240,装填速度:普通,反动:中,偏移:左/小,速射:通常弹LV2、彻甲榴弹LV2)

暴君坦克系
暴君坦克(攻220,装填速度:普通,反动:中,偏移:右/小,速射:通常弹LV2、扩散弹LV2)
└吼弩【军咬】(攻250,装填速度:普通,反动:中,偏移:右/小,速射:通常弹LV2、扩散弹LV2)

尾槌灭气者系
尾槌灭气者(攻180,装填速度:较慢,反动:较小,偏移:无,速射:减气弹LV1)
└尾槌灭气者改(攻190,装填速度:较慢,反动:较小,偏移:无,速射:减气弹LV1)
 └狂战士弩★(攻220,装填速度:较慢,反动:较小,偏移:无,速射:减气弹LV1)
  └高级弩金牛座(攻240,装填速度:较慢,反动:较小,偏移:无,速射:减气弹LV1)

恐暴龙系
恐暴机关枪(攻220,装填速度:普通,反动:中,偏移:左/大,速射:灭龙弹)
└狂暴领主弩(攻240,装填速度:普通,反动:中,偏移:左/大,速射:灭龙弹)

崩龙系
崩弩艾努卡姆鲁巴斯(攻260,装填速度:较慢,反动:较小,偏移:左右/小,速射:无)

岚龙系
凶针【水祸】(攻210,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:火炎弹、水冷弹、电击弹、冰结弹)

鬼岛系
鬼岛(攻130,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:彻甲榴弹LV1)
└大鬼岛(攻180,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,速射:彻甲榴弹LV1)

神岛系
神岛(攻190,装填速度:快,反动:较小,偏移:无,速射:通常弹LV2、彻甲榴弹LV1)
└大神岛【出云】(攻210,装填速度:快,反动:较小,偏移:无,速射:通常弹LV2、彻甲榴弹LV1)

重弩



(带★号的表示可以直接生产)

古结云重弩系
古结云重弩(攻50,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV1)
└结云重弩(攻80,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV1)
 └结云重弩改(攻100,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV1)
  ├青熊筒★(攻120,装填速度:较慢,反动:中,偏移:左/小,蹲射:散弹LV1,防5)
  │└青熊筒改(攻150,装填速度:较慢,反动:中,偏移:左/小,蹲射:散弹LV1、麻痹弹LV1,防10)
  │ └青熊轰筒★(攻200,装填速度:较慢,反动:中,偏移:左/小,蹲射:散弹LV1、麻痹弹LV1、减气弹LV2,防20)
  │ └青熊轰筒【川渔】(攻210,装填速度:较慢,反动:中,偏移:左/小,蹲射:散弹LV1、麻痹弹LV1、减气弹LV2,防24)
  ├白兔射击手★(攻140,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,蹲射:冰结弹)
  │└白兔重炮手(攻160,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,蹲射:贯通弹LV2、冰结弹)
  │ └白兔重炮王★(攻170,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,蹲射:贯通弹LV2、贯通弹LV3、冰结弹)
  │ └白兔凯撒弩(攻190,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,蹲射:贯通弹LV2、贯通弹LV3、冰结弹)
  └妃龙炮【远击】★(攻150,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:火炎弹、毒弹LV1)
   └妃龙炮【飞击】(攻170,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:火炎弹、毒弹LV1)
    └妃龙炮【姫击】★(攻200,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:火炎弹、毒弹LV2)
     └妃龙炮【神击】(攻220,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:贯通弹LV1、火炎弹、毒弹LV2)

骨射手系
骨射手(攻90,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV1)
└骨射手改(攻100,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV1)
 └骨爆裂者(攻110,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV1)
  ├彩鸟重弩★(攻130,装填速度:普通,反动:中,偏移:右/小,蹲射:散弹LV1、火炎弹)
  │└彩鸟重弩彩(攻140,装填速度:普通,反动:中,偏移:右/小,蹲射:散弹LV1、火炎弹)
  │ └大彩鸟重炮(攻160,装填速度:普通,反动:中,偏移:右/小,蹲射:散弹LV1、火炎弹)
  │ └彩鸟闪电重炮★(攻190,装填速度:普通,反动:中,偏移:右/小,蹲射:散弹LV1、火炎弹、电击弹)
  │   └巨鸟嘴(攻210,装填速度:普通,反动:中,偏移:右/小,蹲射:散弹LV1、火炎弹、电击弹)
  └46式潜伏重炮Ⅰ★(攻140,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、水冷弹,防8)
   └46式潜伏重炮Ⅱ(攻160,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、水冷弹,防16)
    └46式潜伏重炮Ⅲ(攻180,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、水冷弹、毒弹LV1,防18)
     └潜炮潜口湖(攻200,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、水冷弹、毒弹LV1,防20)

大南瓜枪系
大南瓜枪(攻120,装填速度:较慢,反动:较小,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、睡眠弹LV1)
└皇后大炮(攻150,装填速度:较慢,反动:较小,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、睡眠弹LV1)
 └沙尘爆裂者(攻200,装填速度:较慢,反动:较小,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、睡眠弹LV2)

矿石结晶新星系
矿石结晶新星(攻120,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:斩裂弹)
└流星巨炮(攻140,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:斩裂弹、贯通弹LV2)
 └米提娅(攻200,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:斩裂弹、贯通弹LV2、扩散弹LV2)

王炮光芒系
王炮光芒(攻160,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,蹲射:斩裂弹、麻痹弹LV1、电击弹)
└王牙炮【山雷】★(攻220,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,蹲射:斩裂弹、麻痹弹LV1、电击弹)

真结云重弩系
真结云重弩(攻160,装填速度:较慢,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、散弹LV1,防10)
└结云连山重弩(攻190,装填速度:普通,反动:中,偏移:无,蹲射:通常弹LV3、贯通弹LV2、散弹LV1)

迅龙狙击者系
迅龙狙击者(攻130,装填速度:普通,反动:较小,偏移:无,蹲射:斩裂弹、贯通弹LV2)
└夜炮【黑风】(攻170,装填速度:普通,反动:较小,偏移:无,蹲射:斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3)
 └暗绿狙击者★(攻180,装填速度:普通,反动:较小,偏移:无,蹲射:斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3、减气弹LV1)
  └烈风炮【里黑风】(攻190,装填速度:普通,反动:较小,偏移:无,蹲射:斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3)

决斗重弩系

决斗重弩（攻180，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左/大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1）

└决斗重弩改（攻200，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左/大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、贯通弹LV2）

├重虎枪★（攻230，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左/大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、贯通弹LV2、贯通弹LV3）

└黑虎枪★（攻240，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右/大，蹲射：通常弹LV1、通常弹LV2、通常弹LV3）

轰龙咆哮系

轰龙咆哮（攻170，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右/小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV1）

└轰龙咆哮改★（攻210，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右/小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV1）

└轰炮【虎头】（攻230，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右/小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV2）

炎戈重弩系

炎戈重弩（攻160，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹，防12）

└炎戈爆裂者（攻190，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV2、火炎弹，防16）

├炎戈铳火炎地狱★（攻200，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV2、火炎弹，防20）

└冻戈铳水流霜冻地狱★（攻200，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：水冷弹、冰结弹，防20）

海造炮【火刃】系

海造炮【火刃】（攻160，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2）

└海造炮【炎刃】（攻180，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2、彻甲榴弹LV3）

└海造炮【灰烬】（攻210，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2、彻甲榴弹LV3）

峰山大炮系

峰山大炮（攻170，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：水冷弹、减气弹LV1，防16）

└峰山龙炮（攻200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV3、水冷弹、减气弹LV1，防20）

└峰山龙炮【富国】（攻230，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV3、水冷弹、减气弹LV1，防30）

灵鹤加农炮系

灵鹤加农炮（攻180，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2）

└流星加农炮（攻210，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：冰结弹、斩裂弹、贯通弹LV2）

巨人=重弩系

巨人=重弩（攻220，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右/大，蹲射：火炎弹、冰结弹、灭龙弹）

└巨人=守护神（攻240，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右/大，蹲射：火炎弹、冰结弹、灭龙弹）

煌黑系

混沌之翼（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、冰结弹、水冷弹、电击弹）

霸龙系

霸炮黑神破灭击（攻220，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左/小，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、彻甲榴弹LV3）

崩龙系

崩炮巴塞卡姆鲁巴斯（攻260，装填速度：较慢，反动：中，偏移：右/小，蹲射：扩散弹LV2、冰结弹）

岚龙系

凶刻【时雨】（攻230，装填速度：较快，反动：较小，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、散弹LV2、水冷弹、麻痹弹LV2）

弓



（带★号的表示可以直接生产）

古结云系

古结云弓（攻50，曲射：放散，瓶强化：无）

└结云弓（攻70，曲射：放散，瓶强化：无）

├结云弓改（攻100，曲射：放散，瓶强化：无）

| ├毒狗左轮弓I★（攻120，曲射：爆裂，瓶强化：毒瓶）

| | └毒狗左轮弓II（攻140，曲射：爆裂，瓶强化：毒瓶）

| | └毒狗左轮弓III★（攻150，曲射：爆裂，瓶强化：毒瓶、睡眠瓶）

| | └污浊左轮弓（攻210，曲射：爆裂，瓶强化：毒瓶、睡眠瓶）

| └彩鸟喇叭★（攻120，火16，曲射：放散，瓶强化：无）

| └彩鸟大喇叭（攻130，火22，曲射：放散，瓶强化：无）

| └彩鸟巨大喇叭★（攻150，火27，曲射：放散，瓶强化：无）

| └心灵破坏者（攻160，火33，曲射：放散，瓶强化：无）

└水齿轮弓I（攻90，水12，曲射：放散，瓶强化：无）

└水齿轮弓II★（攻120，水18，曲射：放散，瓶强化：无）

└水齿轮弓III（攻140，水25，曲射：放散，瓶强化：无）

└紫色齿轮弓I★（攻170，水26，曲射：放散，瓶强化：毒瓶）

└紫色齿轮弓II（攻180，水28，曲射：放散，瓶强化：毒瓶）

└阿米尔巴哈鲁（攻190，水30，曲射：放散，瓶强化：毒瓶）

猎弓系

猎弓I（攻80，曲射：放散，瓶强化：无，防5）

└猎弓II（攻100，曲射：放散，瓶强化：无，防8）

└猎弓III（攻130，曲射：放散，瓶强化：无，防10）

├强化猎弓I★（攻210，曲射：放散，瓶强化：无，防16）

| └强化猎弓II（攻220，曲射：放散，瓶强化：无，防20）

├女王光线炮I★（攻160，曲射：集中，瓶强化：毒瓶）

| └女王光线炮II（攻170，曲射：集中，瓶强化：毒瓶）

| └女王光线炮III（攻220，曲射：集中，瓶强化：毒瓶）

| └射月女神★（攻230，火20，曲射：集中，瓶强化：毒瓶）

└64式连装弓I★（攻140，水16，曲射：放散，瓶强化：无）

└64式连装弓II（攻150，水20，曲射：放散，瓶强化：无）

└64式连装弓III★（攻180，水24，曲射：放散，瓶强化：无）

└狂奔突击弓（攻200，水29，曲射：放散，瓶强化：无）

飞甲虫弓系

飞甲虫弓（攻90，曲射：集中，瓶强化：无）

└飞虫坚弓（攻110，曲射：集中，瓶强化：无）

├火红飞虫弓★（攻120，火12，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

| └火红飞虫坚弓（攻130，火24，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

| └火红飞虫强弓★（攻170，火35，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

├冰蓝飞虫弓★（攻120，冰10，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

| └冰蓝飞虫坚弓（攻130，冰20，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

| └冰蓝飞虫强弓★（攻170，冰29，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

└雷光飞虫弓★（攻120，雷8，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

└雷光飞虫坚弓（攻130，雷16，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

└雷光飞虫强弓★（攻170，雷24，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

强狩猎弓系

强狩猎弓（攻130，曲射：爆裂，瓶强化：无）

└结晶狩猎坚弓（攻150，曲射：爆裂，瓶强化：无）

└破魔大弓（攻180，曲射：爆裂，瓶强化：无）

└阿姆尼斯（攻230，曲射：放散，瓶强化：无）

真结云弓系

真结云弓（攻170，曲射：放散，瓶强化：无）

└灵弓结云【破军】（攻220，曲射：放散，瓶强化：无）

竹取弓系

竹取弓（攻70，水20，曲射：集中，瓶强化：无）

└竹取弓【翁】（攻70，水27，曲射：集中，瓶强化：无）

└竹取弓【伽具夜】（攻70，水40，曲射：集中，瓶强化：无）

鹿角弹弓系

鹿角弹弓（攻170，曲射：爆裂，瓶强化：无）

└鹿角刚弹弓（攻210，曲射：爆裂，瓶强化：无）

王弓圆雷系

王弓圆雷I（攻150，雷23，曲射：放散，瓶强化：无）

└王弓圆雷II（攻180，雷27，曲射：放散，瓶强化：无）

└王牙弓【稚雷】★（攻200，雷31，曲射：放散，瓶强化：无）

冰柱发射者系

冰柱发射者I（攻140，冰24，曲射：放散，瓶强化：无）

├冰柱发射者II★（攻170，冰23，曲射：放散，瓶强化：无）

| └伊蒂尔之弓（攻180，冰28，曲射：放散，瓶强化：无）

└迅敏军弓★（攻210，曲射：集中，瓶强化：无）

└佛里德之弓（攻230，曲射：集中，瓶强化：无）

爆锤震弓系

爆锤震弓I（攻170，火10，曲射：爆裂，瓶强化：睡眠瓶，防10）

└爆锤震弓II（攻190，火18，曲射：爆裂，瓶强化：睡眠瓶，防12）

└爆锤震弓III★（攻220，火22，曲射：爆裂，瓶强化：睡眠瓶，防16）

└重弓巨人（攻240，火25，曲射：爆裂，瓶强化：睡眠瓶，防24）

迅弓系

迅弓I（攻150，曲射：放散，瓶强化：无）

└迅弓II（攻190，曲射：放散，瓶强化：无）

├暗夜弓【影缝】（攻220，曲射：放散，瓶强化：无）

└绿迅弓★（攻210，曲射：集中，瓶强化：无）

└突风弓【里影缝】（攻230，曲射：集中，瓶强化：无）

轰龙弓系

轰龙弓I（攻180，曲射：爆裂，瓶强化：无）

└轰弓【虎鬣】（攻240，曲射：爆裂，瓶强化：无）

角骨ボウ派生系

角龙之角弓I（攻190，曲射：集中，瓶强化：无，防6）

└角龙之角弓II（攻250，曲射：集中，瓶强化：无，防12）

└角王弓巨人之角★（攻270，曲射：集中，瓶强化：无，防16）

漠浪弓系

漠浪弓（攻150，龙23，曲射：放散，瓶强化：无）

└漠浪弓【沙纹】★（攻180，龙25，曲射：放散，瓶强化：无）

└漠浪弓【丰穰】（攻200，龙28，曲射：放散，瓶强化：无）

霸龙系

霸弓莱拉卡姆托鲁姆（攻210，龙23，曲射：爆裂，瓶强化：无）

崩龙系

崩弓艾卡姆鲁巴斯（攻270，冰9，曲射：放散，瓶强化：无）

岚龙系

凶弓【小夜岚】（攻250，水11，曲射：集中，瓶强化：无）

松野泰己于15年前在SFC平台上制作《皇家骑士团2》曾以极高的游戏性和极具张力的剧情成为了当年许多玩家眼中的神作，并且连续九年稳居名作怀旧榜前十位，更有人把这款作品称之为S·RPG界的巅峰之作。时隔15年，因种种原因退出游戏界的松野泰己终于复出，而这位鬼才复出后给玩家带来的第一款作品便是当年被誉为传奇作品的复刻版。这次的复刻版不单对人物进行了重绘，新角色、新剧情、新迷宫的加入让原本就已经完美的游戏更加丰满，将个人等级改成职业等级也大大提高了游戏的进行速度，不过即便如此，游戏的诸多隐藏要素依旧需要花非常多的时间来研究，耐玩度非常高！

文 阿鲁&曹纲&无名

Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪

通过时间旅行，窥视这场波澜壮阔的战争的全貌！

S·RPG	皇家骑士团 命运之轮 タクティクスオウガ 运命の轮		
Square Enix	2010年11月11日	日版	1人
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统基础篇

系统指令

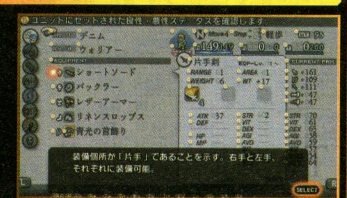
在世界地图或战场画面按下START键调出系统菜单，从上到下依次为“存档/读档”、“截屏”、“操作提示”、“设置”和“返回标题菜单五项。在“设置”（オプション）里能变更游戏操作，非主线剧情的野外战斗可使用“撤退”或“退却”指令，使用后放弃当前战斗返回世界地图。

读档与存档

使用世界地图的“存档/读档”（データ）能分别存取和读取记录，对应日语分别为セーブ和ロード。战斗中无法自由存读档，当玩家想保存进度时需打开菜单选择“タイトルに戻る”存一个中断记录，此时强制返回标题画面。该中断记录可反复读取，不会因为读过一次而消失。

SELECT的提示功能

在游戏中将光标移动到选项上，可在屏幕的上方看到该选项的提示信息，但并非菜单里的所有地方都可以用光标对准。想要知道这些参数的具体作用，可在游戏中按下SELECT键，这样所有参数的前方都会出现一个小亮点，这时便可把光标移上去查看了。该功能尤其在角色的“编成”画面能起到良好的作用。





命运之轮 战车

战斗中，系统最多可记录玩家往前数50步以内的行动。在轮到我方单位行动时，玩家可按L键启动“战车”（C.H.A.R.I.O.T），这样就可以让战场局面返回到前50

步里的任意一步。在战车启动画面中按下△键可查看敌我双方每一次行动的细节结果。

命运之轮 世界

这是游戏通关后可以使用的另一项新系统。使用“命运之轮世界”能返回已经历剧情的特定点，这些点被称为“抛锚点”。每一章都设置了若干抛锚点，玩家可以在“沃伦报告”里的“命运之轮 W.O.R.L.D”里确认其位置。在选择了抛锚点后，游戏的流程会返回该点所对应的剧情或战斗，玩家可在当前继续游戏。使用了该功能后，玩家各职业的等级、持有道具、金钱等情报并不会返回抛锚点时的水准，而是保持在当前最高的状态。但是由于剧情回到了抛锚点，该点后面流程所挟带的情报会一并消失。



“命运之轮 世界”所不影响的机能

随着流程的进行解开的各种机能不会因为选择抛锚点而消失，如果玩家进入了别的剧情路线，原先的路线并不会被抹掉。但如果玩家在同一条路线上反复打相同的关卡，那么系统将以最后一次打过该关卡的资料为标准。不受影响的机能具体如下：

战斗相关

1.“命运之轮 战车”的使用。
2.“AI”指令。
3.特殊战斗的发生。

商店相关

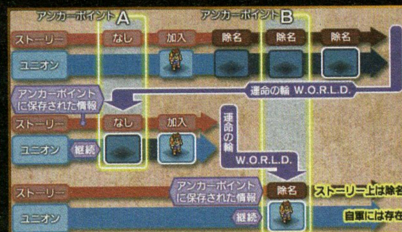
1.道具合成的使用。
2.商店的陈列商品。

沃伦报告

1.称号。
2.歌姬谱面。

“命运之轮 世界”的矛盾

各抛锚点上都保存着玩家通过时的资料，与流程相关的我方单位的状态也同样被保留，这样就带来了可能出现矛盾的局面。比如，当玩家移动到一个抛锚点时将某名队员A从队伍中剔除，而如果之后你再次用“命运之轮 世界”返回到该抛锚点，即便队伍里有A角色，A角色也会显示为除名状态。

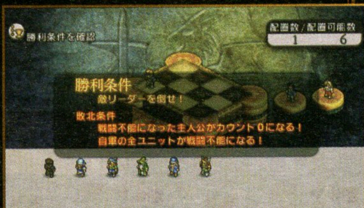


世界地图上的操作

在世界地图上可进行移动和队伍编成的操作。将光标移到主角身上按下○键，世界地图上会出现能使用的主指令。“编成”和“ウォーレンレポート”这两个指令在各个据点或城镇都能看到，位于非据点的城镇时则会追加“ショップ”（商店）指令。商店里能购买各种道具、雇佣队员以及进行道具合成，我方队员的总数不得超过50人。一些较大的城堡往往拥有多个小关卡，玩家需要不断完成这些小关卡才能过关。每打完一个小关卡是可以记录的，为保险起见强烈建议玩家不要偷懒。

出击小队编成

在进入战斗前，系统会要求玩家先选择出击的单位，这些出击的单位统称“出击小队”。出击小队人数的上限为12人，不过不同的关卡在上限上有所区别，一般野战通常只能出击6个人。在出击小队编成画面可确认战斗的胜利与失败条件。“ユニット”一览里可实行与世界地图相同的“编成”指令，能更换角色装备和技能、习得魔法、转职、确认道具等等。



战斗的进行方法

战斗开始后，由WT（WAIT TURN）值最小的单位率先开始行动，不分敌我。行动顺序被称为AT（ATTACK TURN）。当轮到我方某个单位的AT时，玩家可对其下达移动、行动、技能等指令。把光标移动到轮到AT的单位上，按下○键，就会出现指令画面了。在敌方行动时玩家是无法操作的，如果此时想确认当前关卡的地形等情报，就可按下△键介入操作。



AT

各单位在AT时，移动、行动和技能（スキル）每个指令只限使用一次，顺序不限。需要注意技能里有不少会对移动和行动产生影响，可事先考虑一下是否需要先以技能辅助。“移动”指令实行结束后，只要玩家不执行其他指令或待机，按×键可返回移动前的位置。在战斗时屏幕的下方会显示敌我双方的AT，越靠近左边的单位越先行动，由此可预读战场上可能出现的局面。想确认全员行动顺序时可按下△键显示战斗菜单一览，在“ユニット并べ替え”一项按AT顺序排列所有单位，即可知道行动先后。



WT

战斗时比较敌我全员的WT值，按数值从小到大的顺序行动。WT值由每个单位的基本值、装备的重量、单位的职业和前一次采取的行动来决定。



影响行动顺序。

1.装备的重量

装备各自的重量以“WEIGHT”表示，武具越重（WEIGHT值越大），WT值也会相应变大。因此在选择装备时不仅要看它的攻防能力，也要考虑该装备对角色WT造成的影响。

2.职业

每个职业都有各自基本的WT值，同一名角色在转职为不同职业时，WT的数值亦会上下浮动，

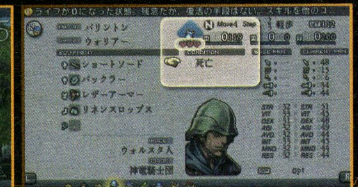
3.前一次指令

角色每一次采取的指令会对接下来的WT产生影响。移动距离越短，下一次WT值越小（即行动间隔越短）；移动距离越长，下一次WT值越大（即行动间隔越长）。至于“行动”和“技能”这两项，装备、魔法和技能都有各自的WT值，使用过它们后，对应的WT值会加算到下一次行动的WT上。

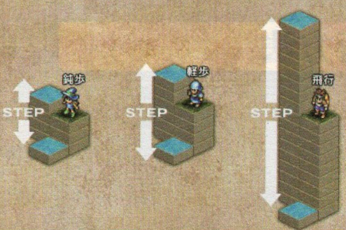
单位的战斗不能与死亡

本作中，我方单位在HP消耗完后会进入“战斗不能”状态，此时角色的头上出现数字，以后每次轮到该角色的AT，则数字会-1，减到0时则判定该角色离开战场。离开战场的角色在本作中不会像原版一样直接消失，而是扣除一颗心，只有当该角色的心数完全扣光时才会判定为死亡，从此再也无法参加战斗。玩家可对其实行“除名”操作，或将该角色的技能继承给其他单位再从部队里除去。





角色的移动



各职业的移动范围和能上下的阶梯级数均有差别，单位身上设定的技能也会影响到移动距离。

阶梯

根据单位的移动方式，所能攀登和下降的阶梯高度各有差别，有时也会出现下降到某个地点却无法再返回的情况。“钝步”单位可攀登一级阶梯、下降两级阶梯；“轻步”单位可攀登两级阶梯、下降三级阶梯；“飞行”单位无攀登和下降限制。

跳跃

角色可跳跃一格的距离，不过跳跃后的地点不能比原来的落脚点高，“飞行”单位除外。

战果预想

进行攻击时，把光标移动到敌方目标身上，会显示出战斗的预想效果。图中左侧显示的是预计伤害值，右侧的是攻击命中率（与实际的伤害和命中有所偏差），在展开行动前先浏览一下该预想结果，避免因为属性被克制而产生无谓的行动。



HP、MP、TP

HP是角色在战斗中的血量，受到攻击会减少，也可通过道具或魔法来回复。MP是使用魔法时的必要点数，TP是使用技能和必杀技时的必要点数。MP和TP在战斗初始的数值都是0，所以一开战是无法立即使用魔法和技能的。消耗MP较多的魔法、消耗TP较多的技能和必杀技通常比较强力。

MP的增加方法

随着WT的慢慢减少而一点点增加，部分特殊技能（如“冥想”）也能回复MP。

TP的增加方法

除了随WT的减少而增加外，单位攻击敌人和遭到敌人攻击时都能积攒TP。

如何使用魔法

魔法首先只能由一些固定职业，如“ウィザード”、“ウィッチ”方可使用。而一个魔法单位从习得魔法到能正式使用需要经历一系列的流程。

步骤一：魔法的习得

习得魔法首先要获得咒文书。当玩家持有咒文书时，在编成菜单下选择“魔法”内的“习得”指令，可让某单位学会此咒文书对应的魔法。在战斗中使用咒文书也可以学会魔法。习得魔法时需注意单位的职业和等级是否符合魔法的要求。

步骤二：装备技能指令

在习得魔法后，还必须学会该魔法所对应的技能指令，才能真正在战斗中使用出来。光是习得指令还不够，玩家还必须给单位装备上该指令。技能的习得和装备分别为编成画面“スキル”的子菜单下找到“习得”和“セット”两个指令。

在明白以上两个步骤后，以神圣魔法“ヒール”为例讲解如何才能使用该魔法：1.获得咒文书“生命の咒文书”；2.在编成的“魔法”一项里找到“习得”，选择“生命の咒文书”，让角色学会“ヒール”；3.在编成的“スキル”一项里找到“习得”，学会“神圣魔法”技能；4.依然是在编成的“スキル”一项里找到“セット”，将“神圣魔法”技能设置到角色身上。



如何使用道具

战斗中使用道具时，需借助单位“行动”指令下的“アイテム”来完成。道具位于我方全角色的共同储藏栏里，携带上限不得超过99。如果在战斗中拾取了道具使得数量超过99，多余的道具会自动置换成金钱。

部分性能较高的道具需单位拥有“消耗品使用”的技能才能使用。该技能有1～4共四个等级，等级越高能使用的上位道具越多。每种道具需要技能的等级可在编成画面的“アイテム”一览下查看。

异常状态

游戏中有各种异常状态，其中不利的异常状态注意要以各自对应的道具回复。各种魔法可能引起的异常状态如左图：

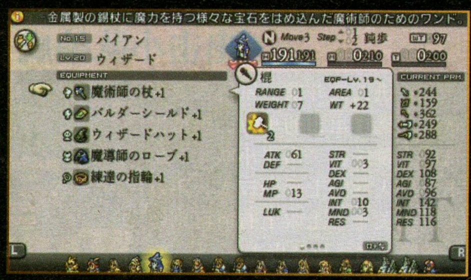
魔法	异常状态
风	睡眠
地	石化、スロウ
火	近接攻击ダウン
水	毒
雷	麻痹
冰	ヘヴィ



其中风魔法引起的睡眠和地魔法引起的石化可以很大程度上限制敌人的行动，推荐优先让法师习得。当然反过来对我方也具有相当威胁，需携带对应的道具来解除。

属性和耐性

装备和魔法的攻击分成“攻击型”、“元素型”和“种族特攻”三种，每个防具都有对应这三项参数的耐性。在受到攻击时，装备针对该攻击耐性高的防具能减轻受到的伤害值。



攻击型：分打击、贯通、切断三种，各自都有对应的耐性。

元素（エレメント）：风、土、雷、水、火、冰、光、暗共计8种，各自都有对应的耐性。

种族特攻：游戏中存在9种种族特攻，分别是：人间系、魔兽系、爬虫系、龙系、圣灵系、恶魔系、精灵系、死灵系、人形系。

地形效果

在战场上将光标移到角色身上或空地，可查看该格子对应的地形情报。地形情报拥有两个数值，左边的是对近接攻击的命中率补正值，右边是对远隔攻击的命中率补正值。数值越大，在该地形上发动攻击时的命中率便越高。



职业等级、经验值与技能点

和SFC版有所不同的是，本次的复刻版采用的是职业升级系统。本作中职业的等级不以单位个体，而是以整个军队为单位计算。比如当战士（ウォリアー）的职业等级达到7时，我军的全部战士都会保持在7级，包括刚刚雇佣的新战士在内。战斗结束后的经验值和技能点是给出击小队的全体队员分配的，是一个总值，划分到细处的分配规则如下：



经验值

一场战斗的经验值由当前关卡的基本经验+杀死敌人的追加经验组成，总经验值以战斗结束后我方生存单位对应的职业分配，哪个职业对应的生存单位多，分得的经验值也多。

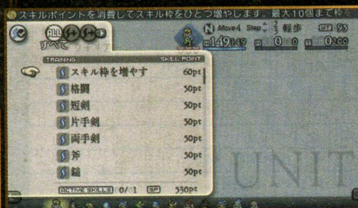
技能点（スキルポイント）

根据我军战斗中采取的行动取得的技能点，分配法则是战斗结束后我方的每个生存单位平均分配。需要注意的是僵尸单位（ゾンビ），我方如果派僵尸单位上战场并且存活到最后，僵尸单位会按照上述两条分配法则占有一定经验，但实际上这部分经验只会白白消耗，加不到僵尸的头上。

编成

编成指令可让玩家确认我军所有单位的情报、对单位的魔法、技能、装备进行编辑等等。在编成的单位一览画面用光标选中角色，按○进入此角色的详细画面。此外，在单位一览画面下按△，会切换表示为职业一览，可帮助玩家把握各职业的等级和更多详细情报。

技能



各角色取得的技能点可用来学习技能。各职业能学会的技能不尽相同，但其中有一些技能在学会后能与其他职业通用。技能的设置个数可通过“スキル枠を増やす”来扩容，但上限不得超过10个。一部分技能在战斗中使用可提升熟练度，武器技能在升级后能令角色学会该类武器的固有必杀技。技能分指令型、支援型、动作型和特殊型四大类，详细如下：

1. 指令型：设置后可在角色的“行动”指令里看到，如技能“神圣魔法”等。
2. 支援型：只要设置在角色身上就能永久发挥出效果，如变更移动类型、永久增加攻击力等。
3. 动作型：设置后在角色的“スキル”指令里看到，发动需要消耗TP。
4. 特殊型：种类限定技能。

系统进阶篇

沃伦报告（ウォーレンレポート）

将迄今为止发生的重要剧情、登场人物资料、岛上的新闻等信息记录在案。不同于一般游戏里的收集图鉴，沃伦报告本身也是游戏的重要组成部分。一些特殊事件只有在这里能够看到，而部分隐藏关卡也需要阅读过此处的新闻才会出现。

突发战斗

在世界地图上移动时，前往已经征服的据点有时也会随机切入战斗画面，这种被称为突发战斗或野战。野战有时会出现较为稀有的怪物，打倒它们可能获得珍惜道具，甚至还可以说服它们加入队伍。野战不强求主人公必须出击，且可以自由撤退。野战撤退分战前撤退和战中撤退两种，战前撤退的话不会计算到沃伦报告的“撤退次数”统计里。

道具合成

从第二章开始，玩家就可以在城镇的商店里合成道具。合成出的装备比普通版的性能要好，是高级装备和高级消耗品的重要来源。合成的必要道具有菜单（レシピ）和素材两种，菜单相当于制作某一大类道具的许可证，和素材不同，不会消耗。“XX+1”类的装备不但攻击力高，而且附加异常状态效果，素材足够就不要犹豫，先做出来再说。有时，玩家会发现明明自己素材充足却无法合成，这是因为某样素材可能装备在了角色的身上，要事先卸下来。

合成菜单入手方法一览

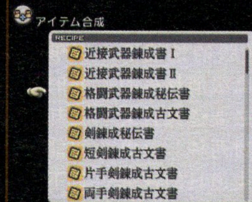
合成菜单	入手方法
近接武器炼成书I	ショップ（1000G）（2章序盘）
近接武器炼成书II	ショップ（2000G）（3章序盘）
格斗武器炼成秘传书	4章ダムサ砦（ハーネラの神殿 至圣所）
	4章ボード砦（ゾショネルの神殿 至圣所）
格斗武器练成古文书	4章フランパ大森林（最深层）
剑炼成秘传书	4章クァドリガ砦（ネッサローの神殿 至圣所）
短剑练成古文书	4章バーサの神殿B3 ローグ（女）
片手剑练成古文书	4章ハーネラの神殿B4 ナイト（女）
两手剑练成古文书	フランパ大森林 仰望の地 テラーナイト（スケルトン）
斧枪锤练成秘传书	4章ゲルド砦 （グルーザの神殿 至圣所）
斧炼成古文书	フランパ大森林 绿摇れる湖沼 ビーストテイマー女（斧）
枪炼成古文书	フランパ大森林 グナワの水源 ルーンフェンサー
锤炼成古文书	海贼の墓场 深渊 ナイト（スケルトン）
刀练成秘传书	4章ゲルド砦 （グルーザの神殿 至圣所）
	4章フランパ大森林（困衰の绿野）
片手刀炼成古文书	フランパ大森林（困衰の绿野） ニンジャ
两手刀练成古文书	フランパ大森林（冻水の小沼） ソードマスター（女）
棍鞭炼成秘传书	4章クァドリガ砦 （ネッサローの神殿 至圣所）
棍炼成古文书	リューネラムの神殿B4 ゴルゴン（神殿最左端台阶下面的）
鞭练成古文书	フランパ大森林（风致の丘） ビーストテイマー（鞭）
魔道书写本术书	死者の宫殿B23 セイレーン（ラミア）
乐器加工术书I	转律の塔2F、6F
乐器加工术书II	浮游遗迹群1
远隔武器炼成书I	ショップ（1000G）（2章序盘）
远隔武器炼成书II	ショップ（2000G）（3章序盘）
ゲルゲの口传书	2章剧情战斗报酬
弓练成秘传书	4章ゲッコー砦 （バーサの神殿 至圣所）
弓炼成古文书	フランパ大森林（神变の大虚） アーチャー（女）
弩炼成秘传书	4章ダムサ砦 （ハーネラの神殿 至圣所）
弩炼成古文书	死者の宫殿B22 アーチャー（スケルトン）
铳器制造技术书	4章グリムスビーの町 テンプルナイト
铳器强化术书	ボード砦 ガンナー （ゾショネルの神殿 B4）
投掷武器炼成秘传书I	死者の宫殿 B10 ビーストテイマー（投掷）
投掷武器炼成秘传书II	4章ラザン砦 （リューネラムの神殿 至圣所）
防具炼成书I	ショップ（1000G）（2章序盘）
防具炼成书II	ショップ（2000G）（3章序盘）
防具练成秘传书	4章ゲッコー砦 （バーサの神殿 至圣所）
	4章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
盾防具练成秘传书	4章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
盾防具练成古文书	ゲルド砦 グルーザの神殿B4 ホプリタイ（片手剑）
头防具练成古文书	4章 クァドリガ砦 クレリック （ネッサローの神殿 B4）
身体防具炼成古文书	海贼の墓场 中央断层 ブラッドゲイビアル
腕防具炼成古文书	死者の宫殿B20 ホプリタイ
脚防具炼成古文书	海贼の墓场 海神の怀 ホプリタイ
装身具雕金技法书I	ショップ（1500G）（2章序盘）
装身具雕金技法书II	ショップ（3000G）（3章序盘）
装身具雕金技法书III	4章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
装身具雕金技法书IV	4章ラザン砦 （リューネラムの神殿 至圣所）
矿石・金属精炼技法书	ショップ（800G）（2章序盘）
魔石・宝石加工技法书	3章剧情战斗报酬
木材加工技法书	ショップ（600G）（2章序盘）
生地・织物生产技法书	ショップ（700G）（2章序盘）
医药品调合书I	ショップ（1000G）
	2章剧情战斗报酬
医药品调合书II	2章剧情战斗报酬
ダイダロス秘传书	死者の宫殿B100 ニバス击破

特殊敌人掉落的合成书和死宫的强力装备类似，都需要用S/L大法刷出相应的敌人、掉落物品袋而不是卡片、开出稀有物，所以要有耐心。多使用战车和撤退可以节省不少时间，不过会影响相应的称号获得，追求完美的玩家需要注意。至于合成的成功几率取决于以下几个方面：

1. 合成品的基础成功率，越强力的装备一般来说几率就越低。

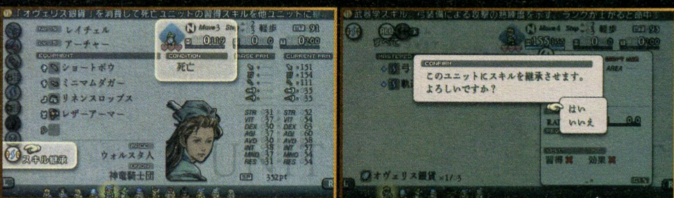
2. 提高基础能力值会增加相应物品的成功率，例如STR越高（以队伍中STR基础能力最高的数值为准）合成武器的成功率也越高，因此尽快利用多次转职升级来获得全能力100的同伴的话，合成成功率也会提高很多。

3. 合成失败的话，再次合成成功率会上升，不过鉴于原料稀有，还是尽量S/L吧！



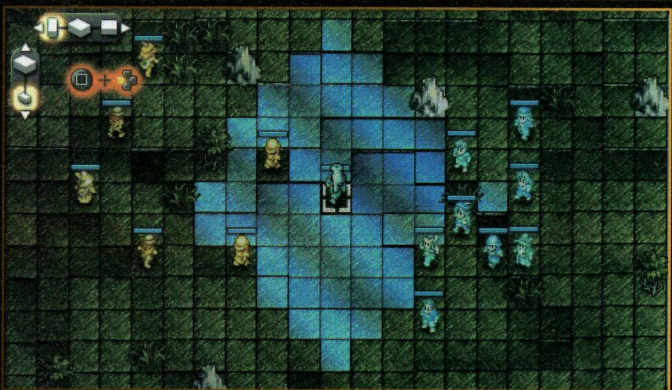
技能继承

表示角色生命的心减到0后，角色死亡。但是他/她可以把至今学会的技能让其他角色继承，在编成菜单中选择死亡的角色，能看到“スキル继承”指令，执行该指令需要消耗“オヴェリス银货”。执行指令并选择要继承的角色，就能获得死亡角色的所有技能了。当然，如果死亡角色本身没有技能，那也自然无法执行这条指令。



□+方向键的快捷操作

场合	作用
菜单画面	□+↑/↓翻页，□+←/→切换情报窗口的内容
世界地图	□+↑扩大地图，□+↓缩小地图
战斗地图	□+↑扩大地图，□+↓缩小地图
	□+←/→变为俯视视角，此时可用←/→来旋转地图。
剧情	当对话有两页以上时，□+↑可查看前一页的对话
沃伦报告 命运之轮	□+↑扩大，□+↓缩小。
	在时间线上，□+←/→分别前往前后两个章节



角色的面向和攻击命中率

攻击时，根据攻击方位与人被攻击对象的位置，命中率会发生变化。如图所示，当主角攻击敌兵正面时，命中率只有67%，侧面则有82%，而背面高达97%。反过来说，如果我方正对敌方时被攻击，回避率也相对较高，该系统需要好好利用。当角色的行动完结时，注意尽量不要把背面留给敌人。

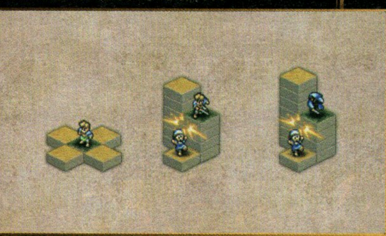


攻击限制

本作中的地形要素非常重要，高低差往往会造成某些攻击失效，下面就近接和远隔两种攻击来说说地形对攻击的影响。

近接攻击

剑、斧等近接武器不仅能攻击水平方向，临近的上下方向也在攻击范围内。如果武器的RANGE



是1，那么就可以攻击到上方2级台阶、下方3级台阶的敌人，浮游系和怪物系的单位能往上方再延伸1级台阶。

远隔武器

远隔武器按投射物的轨道分为弓和弩（ボウガン）两个系，弓系的攻击轨道为抛物线，只要没有太高的墙壁阻挡，基本上可以精准地打到射程内的任何敌人，投石属于弓系。弩和忍者的手里剑的攻击轨道为直线，如果轨道上有其他单位阻挡（不分敌我），攻击会被阻挡单位承受，而无法打到预定目标，初级攻击性魔法大多也是直线型攻击轨道，使用时需要注意。



必杀技

为角色装备上武器学技能，并以对应的武器在战斗里攻击就可提升该武器技能的等级，达到一定等级可学会此类武器对应的必杀技。必杀技需要消耗TP，且必须在装备了此类武器时才能发动。武器技能等级越高，必杀技的威力也越大。

击退（ノックバック）

单位在遭到攻击时，有时会被打得向后退一格，这种情况称为“击退”。击退一般发生在武器攻击会心一击时，而装备特定的“ノックバック”系技能或武器，也能一定几率发动击退效果。如果被攻击单位背后有其他单位或阻碍物，那么因为空间原因必定不会被击退。盾的击退几率比武器要高一些，如果玩家想把敌人打落到悬崖下面，不妨使用盾牌攻击。

天气的影响

战场上的天气影响攻击的命中率和移动。天气不好的时候武器命中率较低，如果地形是湿地，而恰逢雨雪天气，移动也会更为困难，大雨和大雪带来的影响更大，天气效果的影响对敌我双方都生效。



战场的状态情报

在战场上按START键打开系统指令，可确认战场的相关情报。如图右边的小窗所示，从上到下依次为天气、元素和战场规则。天气有5个阶段的变化，元素则根据场上的魔法和技能的使用变动，同时也影响魔法和技能的效果；战场规则是这场战斗的限制，比如截图里的规则是“禁止复活战斗不能的单位”。



宝藏

战场上在特定的位置待机，有可能从地面发现道具。有些宝藏隐藏得较好，比如草地或雪原里，需要先用火系魔法清除杂草积雪才能发现。



敌方单位的说得



在战斗中使用“说得”和“调教”指令，能让敌方单位归降。说得的成功率受距离、忠诚度和HP的影响。距离较远时，即便发动说得对方也会置若罔闻。忠诚度越低，说得的可能性越大。此外，尽可能地削减敌方HP，以1/10左右为佳，这样可提高成功率。需要特别注意的是，如果说得失败，敌方单位的忠诚度反而会上升，变得更难说得，因此要尽可能一步到位。习得对应对方种族的“XX学”技能也能令说得的成功率提高。下面列出说得系指令的对象及习得职业。

指令名称	敌方对象	习得职业
说得・人间系	所有人型职业、ホークマン	クレリック、ルーンフェンサー、ナイト等
说得・爬虫类系	リザードマン系、ラミア系	ウィザード、ウィッチ等
契约・圣灵系	ディバインナイト	クレリック、プリースト等
契约・精灵系	长翅膀的妖精系	ローグ等
调教・魔兽系	グリフォン、コカトリス、サイクロプス、オクトパス	ビーストテイマー
调教・ドラゴン系	龙系、ヒドラ	ビーストテイマー
制御・人形系	人偶系	ウォーロック、セイレーン
支配・死灵系	死灵系	ネクロマンサー
恶魔系	グレムリン、オーク	リッチ

战利品

打倒敌人后会出现道具袋或塔罗牌。塔罗牌的取得必须让我方单位移动到上面并待机，取得时角色的能力还会根据牌的种类发生升降。道具袋的取得比较方便，只要没有被敌人捡去，放在战场上留到最后，过关时系统会自动帮忙清算。



战斗结束后

战斗结束不但能获得经验值、技能点，场上未收集的道具袋自动清算，有时还会发生角色的加入或叛逃。在战场上成功说得的敌人会加入我方，而忠诚度很低的角色也有可能离队。当玩家发现战斗结束时有队员开始抱怨，说明此人有叛逃的迹象，接下来就要注意不要多杀他的同族。

AI指令

通过设定AI可令我军单位自动行动。能够设定的AI有：积极



攻击的“アタッカー”、专心防守的“ディフェンダー”等6种。想放弃委托AI而自己手动控制时，可选回“手动”一项。

踩着怪物移动

战斗中，玩家可以控制角色拿我方怪物当踏脚石。怪物的实际身高是3级阶梯，任何种类都没有分别。利用这一点，就算是高3级、宽2个格子的沟也能如履平地了。



死灵的假死状态

骷髅、僵尸一类的死灵系单位，在变为战斗不能状态时会倒下，同时头上显示倒计数。不过当计数变为0时，死灵单位不会像战斗不能的角色一样从战场消失，而是重新复活，再度投入战斗，非常麻烦。对付假死状态可以用特殊的魔法或技能把它们的尸骸预先消灭。神圣魔法虽然是回血技能，但对死灵系却具有攻击效果，这点依然是不分敌我。

塔罗牌效果一览

名称	使用效果	捡取时变化属性
魔术师	单体一定时间魔法攻击防御下降状态	INT＋
女教皇	单体一定时间魔法回复力上升状态	MND＋
女帝	单体一定时间魔法攻击防御上升状态	MP＋
皇帝	单体一定时间直接攻击防御上升状态	HP＋
教皇	单体一定时间魔法命中率上升状态	MND＋
恋人	单体一定时间魔法回复力下降状态	忠诚度＋
战车	单体一定时间直接攻击防御下降状态	STR＋
力	单体一定时间直接攻击力上升状态	STR＋
隐者	单体一定时间魔法攻击力上升状态	INT＋
运命の轮	单体一定时间瞬间移动状态	AVD＋
正义	单体一定时间近接攻击回避率上升状态	AVD＋
吊られた男	单体一定时间近接攻击命中率下降状态	VIT＋
死神	单体一定时间直接攻击力下降状态	LUK±
节制	单体一定时间近接攻击回避率下降状态	RES＋
恶魔	单体一定时间魔法攻击力下降	LUK±
塔	单体一定时间远隔攻击回避率下降状态	VIT＋
星	单体一定时间远隔攻击命中率上升状态	DEX＋
月	单体一定时间远隔攻击命中率下降状态	AGI＋
太阳	单体一定时间远隔攻击回避率上升状态	AGI＋
审判	单体一定时间近接攻击命中率上升状态	DEX＋
世界	单体一定时间浮游移动状态	RES＋
愚者	单体一定时间魔法命中率下降状态	忠诚度＋

※注意死神和恶魔卡在拾取时有可能造成LUK的下降。

角色的忠诚度

游戏中，角色的忠诚度不会以实际的数值标明，而是通过一段话的描述来表明。角色的忠诚度不但涉及到说服的成功率和战后的叛逃率，某些特定角色的收得也和忠诚度有关。

同伴的类型和性格	忠诚度	成员名字上按SELECT键看到的说明
人类，L性格	81～100	一挙一动を好意的に受け入れてくれる。全面的な信赖を得ているようだ。
	61～80	スムーズに事が运ぶように、他人に対して积极的にはたらきかけてくれる。
	41～60	方针に対して样々な意见を出してくれる。好意的な意见が多いようだ……。
	31～40	特に不满はないようだが、方针に対して全面的に赞成しているわけではなさそう。
	21～30	方针に対して、手严しい意见を口にすることが多くなってきた……。
	11～20	他の者の前で、公然と反対意见を述べることが多くなってきた。
	0～10	会话どころか、视线を合わせることすら避けている。人望を失ったようだ。
人类，N性格	81～100	方针に対し、诸手をあげて心から赞成してくれるようだ。
	61～80	方针をかなり好意的に受け入れてくれる。意志の疏通は十分にはかられている。
	41～60	特に不满はないようだが、不平を口にする者たちを止めるわけでもない……。
	31～40	目をそらすことが多くなった。话しかけても返答してくれない……。
	21～30	何かを思いつめたような颜をしている。どこか、よそよそしい……。
	11～20	こちらを睨んでいることがある。どうやら怒っているようだ……。
	0～10	声をかけようとしたら、舌打ちをしてどこかへ行ってしまった……。
人类，C性格	81～100	方针に反対することはない。それどころか指导者として认めてくれているようだ。
	61～80	目先の损得にとらわれず、大义に対して前向きに从ってくれているようだ。
	41～60	特に不满はないようだが、军议に対して积极的に参加する意志はないらしい。
	31～40	あからさまに不满を口にすることがある。言动がカンにさわるらしい……。
	21～30	口を开けば不平ばかりをこぼす。敌対心を抱いているようだ……。
	11～20	方针に対する不平だけでは饱きたらず、露骨に恶态をつくようになった……。
	0～10	冷たい视线と恶口杂言が胸を贯く。杀气すら感じるようになった……。
非人类	81～100	近づくとのどを鸣らしてすりよってくる。恐ろしいモンスターとは思えないほどだ。
	61～80	とてもよく、なついている。忠实なしもべとして奋斗してくれるだろう。
	41～60	警戒心は残るようだが、とりあえず食事にありつければ文句はないらしい。
	21～40	近づくと、後に下がって身构える。なついているとは言い难い……。
	0～20	敌対心むき出しで身构える。今にも飞びかかってきそうだ……。

商店等级

随着剧情的进展，商店中出售的商品也随之增加，具体条件如下表。另外，隐藏商店（魔女商店和死宫商店）的商品也是和商店等级有关的，例如死宫商店中的召唤魔法就需要商店等级13以上才会出现，去太早的话什么好东西都买不到的。

等级	时间
1	第1章救出公爵后
2	第1章レオナール成为GUEST后
3	第1章和暗黑骑士团达成协议后
4	第2章ゾード湿原战斗结束后
5	第2章C路クリザローの町战斗结束后/L路クァドリガ砦战斗结束后
6	第2章C路古都ライム战斗结束后/L路アルモリカ城城门前战斗结束后
7	第3章N路アルモリカ城城门前战斗结束后/C路港町アシュトン战斗结束后/L路开始后
8	第3章N路港町アシュトン战斗结束后/C路バハンナ高原战斗结束后/L路コリタニ城战斗结束后
9	第3章N路コリタニ城战斗结束后/C路コリタニ城战斗结束后/L路アルモリカ城战斗结束后
10	第4章开始后
11	第4章バーニシア城战斗结束，回フィタック城后
12	第4章クレシダ加入后
13	第4章王都ハイム的圣骑士情节发生，且ニムラハバの森战斗结束后
14	通关后，完成歌姬加入的情节后
15	DLC情节开始后

拍卖

想提升基础能力值除了可以通过战斗胜利后升级以及在战场上捡到卡片外，还可以通过吃某些健康食品来提升！这些食品和SFC版类似，在战场使用后可以永久提升能力，同时还拥有TP+50的临时效果。

道具	使用效果	永久效果
ドラゴンステーキ	TP+50	STR和VIT上升
ヤキトリ	TP+50	DEX和AGI上升
タコヤキ	TP+50	INT和MEN上升
合成肉ハンバーグ	TP+50	AVD和RES上升

健康食品的获得方法也和SFC版类似，在商店里面拍卖（オークション）大型兽后，商店中会多出对应的道具出售。PSP版拍卖对大型兽的能力没有要求，说得过来的1级龙也照样可以拍卖，因此在路上遇到的各种大型兽可以多采用说得，队里也应常备各种说得技能的单位。除了食品之外，拍卖后还可以出现其他的特殊商品，具体如下表。

职业	消耗品&转职证	素材
クラウドドラゴン	ドラゴンステーキ×1、疾风のオーブ×2、风龙の证×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、锡石×8
アースドラゴン	ドラゴンステーキ×1、砂尘のオーブ×2、地龙の证×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、石墨×8
サンダードラゴン	ドラゴンステーキ×1、雷电のオーブ×2、雷龙の证×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、硝石×8
フラッドドラゴン	ドラゴンステーキ×1、瀑布のオーブ×2、水龙の证×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、锡石×8
フレイムドラゴン	ドラゴンステーキ×1、猛火のオーブ×2、炎龙の证×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、硫黄×8
フロストドラゴン	ドラゴンステーキ×1、冥冰のオーブ×2、冰龙の证×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、石灰石×8
アークドラゴン	ドラゴンステーキ×1、闪光のオーブ×2、光龙の证×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、硫黄×8
ダークドラゴン	ドラゴンステーキ×1、漆黑のオーブ×2、暗龙の证×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、硝石×8
ヒドラ	合成肉ハンバーグ×1、虚无のオーブ×2	铁矿石×6、银矿石×4、魔矿石×2、金矿石×1、ジェムストーン×1、魔水晶の原石×1、兽皮×8
グリフォン	ヤキトリ×1	银矿石×4、金矿石×2、白金矿石×1、兽皮×8
コカトリス	合成肉ハンバーグ×1	银矿石×4、金矿石×2、白金矿石×1、兽皮×8
オクトパス	タコヤキ×1	银矿石×8、金矿石×2、白金矿石×1、ジェムストーン×1、魔水晶の原石×1、兽皮×8
サイクロプス	—	锡石×12、石墨×12、硝石×8、硫黄×8、石灰石×8

在魔女店里面购买9种オーブ是收魔女デネブ的必要条件，因此平时就不要在普通商店购买了。为了给魔女的加入做好准备，途中可说得各种遇到的龙，此外，对于比较少见的龙，有个秘技来让它们快速增加。例如ダークドラゴン，拍卖一个后，可以购买2个暗龙の证，让其他容易获得的龙转职的话，继续拍卖→购买转职证→转职→拍卖这样的循环，只要说得一头，就可以变出无数条该职业的龙。

在フランパ大森林深处可以遇到各种职业的普通龙，想用上述转职方法来快速生成的话，去第4章マドュラ冰原的随机战抓フロストドラゴン吧，一战会出来3～5只。注意ヒドラ是无法用其他龙转职的，至少需要3只，而且只能全部靠说得来获得，在开启神殿封印后的ラザン砦就有可能出现ヒドラ，遇到可不要错过哦！

魔女デネブ

魔女デネブ是“《皇家骑士团》系列”每作都会出现的同伴，加入方法各不相同。在原版可通过在魔女商店购买255个物品来使她加入，这次的PSP版条件就要复杂得多。具体加入条件如下：

1. 剧情进行到第4章的バンハムーバの神殿情节完成后，回到フィダック城举行会议，之后查看沃伦日记中的新闻“エクシター岛で谜の大爆发”，地图上出现前往死者之宫殿的路线，需要前去バスク村完成这里的战斗。

2. 在魔女店中购买9种オーブ各5个（オーブ通过拍卖各种龙后在商店出现，购买数量可超过5个，各次购买的数量会累计，但是只计算在魔女店中购买的量）

3. 满足以上两个条件后，离开魔女店时出现剧情

4. 此时选择第2项“いやいや、何を言ってるんですか”，剧情后デネブ作为GUEST临时加入，同时バスク村成为新的战斗据点

5. 前往バスク村完成战斗（打倒BOSS或者打至濒死均可），剧情之后デネブ正式加入，职业为セイレーン

6. 魔女店改由カボちゃん继续营业

PSP版中，推荐在古都ライム和フィダック城来回移动来找到适合的时间。和普通的商店相比，魔女店不出售任何装备，但是咒文书和道具方面就有不少稀有商品，例如盗贼转职证、免罪符（将尸化的单位转为正常单位）、尸灵术的触媒等等。换成カボちゃん开店之后，可以在收到歌姬后购买歌姬之证、乐谱以及触媒ディーバの写谱；在沃伦加入后（需要DLC1），可以购买占星术士之证。

在PSP版中，魔女同样会有强化形式加入的方法，具体条件是在触发3的剧情之前，在魔女店出售30个玻璃南瓜（ガラスのカボチャ），这样在デネブ加入时，她的



职业就不是セイレーン，而是专用职业ういっち，转职证（魔女ッコの证）也可以之后在カボちゃん的店中购买。已经收了普通魔女的话，可以穿越回4章（神殿或者更后的点），将魔女除名，再按照新条件重新收一次。

ガラスのカボチャ主要在死者之宫殿中获得，可通过反复刷B1的フェアリー和グレムリン的稀有掉落来获得，当然，需要足够的时间和耐心。另外，购买45个オーブ共需40.5万资金，这些也是要事先准备好的。

至于魔女商店，只要到第4章，查看沃伦日记中的新闻“魔女デネブのお店”就会出现，在指定的日期前往对应的城镇商店就可以遇到她，具体日期如下

开店时间（カボちゃん相同）

日期	场所
1.15	港町オミシュ
2.16	グリムスビーの町
3.17	王都ハイム
4.18	ウェアラムの町
5.19	バーニシア城
6.20	港町ゴリアテ
7.21	アルモリカ城
8.22	古都ライム
9.23	クリザローの町
10.24	フィダック城
11.25	バルマムッサの町
12	コリタニ城
13	港町アシュトン
14	ブリガンテス城

咒文书

精灵魔法·风

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手
デッドショット	1	风属性耐久下降	烈波の咒文书	—	商店，需商店等级01
デッドショットII	1	风属性耐久下降	烈波の咒文书II	—	商店，需商店等级04
デッドショットIII	1	风属性耐久下降	烈波の咒文书III	—	商店，需商店等级11
デッドショットIV	1	风属性耐久下降	烈波の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 11F セイレーン掉落
トルネード	1	风属性耐久下降	暴风の咒文书	—	商店，需商店等级01
トルネードII	2	风属性耐久下降	暴风の咒文书II	—	商店，需商店等级08
トルネードIII	3	风属性耐久下降	暴风の咒文书III	—	商店，需商店等级14
トルネードIV	3	风属性耐久下降	暴风の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 3F ルーンフェンサー掉落
シルフィード	2	召唤魔法	风精の咒文书	—	商店，需商店等级13（死者の宫殿的商店）
シルフィードII	3	召唤魔法	风精の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 11F タイタン掉落
エアリアルクライ	2	禁咒	破空の咒文书	—	禁咒情节
エアリアルクライII	3	禁咒	破空の咒文书II	—	禁咒情节（LV35以上）
エアロタッチ	1	风属性追加伤害	惠风の咒文书	—	商店，需商店等级01
エアロガード	3	风属性耐久上升	耐风の咒文书	—	商店，需商店等级01
ホワールウインド	1	近接攻击回避率上升	旋矢の咒文书	—	商店，需商店等级05
ガーディングゲイル	1	远隔命中率下降	必射の咒文书	—	商店，需商店等级02
バルミーブリーズ	2	睡眠	催眠の咒文书	—	商店，需商店等级01
ブラックウィリウォ	2	移动停止	抑留の咒文书	—	商店，需商店等级08

精灵魔法・土

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
ヴァルカンランス	1	土属性耐久下降	尖岩の咒文书	—	商店，需商店等级01
ヴァルカンランスII	1	土属性耐久下降	尖岩の咒文书II	—	商店，需商店等级04
ヴァルカンランスIII	1	土属性耐久下降	尖岩の咒文书III	—	商店，需商店等级11
ヴァルカンランスIV	1	土属性耐久下降	尖岩の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 12F メイトリアーク掉落
クラッグプレス	1	土属性耐久下降	巨岩の咒文书	—	商店，需商店等级01
クラッグプレスII	2	土属性耐久下降	巨岩の咒文书II	—	商店，需商店等级08
クラッグプレスIII	3	土属性耐久下降	巨岩の咒文书III	—	商店，需商店等级14
クラッグプレスIV	3	土属性耐久下降	巨岩の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 5F ダマスカスゴーレム
ノーム	2	召唤魔法	地精の咒文书	—	商店，需商店等级13（死者の宫殿的商店）
ノームII	3	召唤魔法	地精の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 10F バシリスク掉落
アースクエイク	2	禁咒	激震の咒文书	—	禁咒情节
アースクエイクII	3	禁咒	激震の咒文书II	—	禁咒情节（LV35以上）
ソイルアタッチ	1	土属性追加伤害	惠土の咒文书	—	商店，需商店等级01
ソイルガード	3	土属性耐久上升	耐土の咒文书	—	商店，需商店等级01
プロテクト	2	对直接攻击防御上升	优锐の咒文书	—	商店，需商店等级05
ブレイドウォード	1	近接攻击命中率下降	虚斩の咒文书	—	商店，需商店等级02
ダストストーム	2	スロウ＋方向转换	砂钝の咒文书	—	商店，需商店等级04
ペトロクラウド	2	石化	邪石の咒文书	—	商店，需商店等级08



精灵魔法・雷

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
ライトニングボウ	1	雷属性耐久下降	雷矢の咒文书	—	商店，需商店等级01
ライトニングボウII	1	雷属性耐久下降	雷矢の咒文书II	—	商店，需商店等级04
ライトニングボウIII	1	雷属性耐久下降	雷矢の咒文书III	—	商店，需商店等级11
ライトニングボウIV	1	雷属性耐久下降	雷矢の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 13F メイトリアーク掉落
サンダーフレア	1	雷属性耐久下降	天裂の咒文书	—	商店，需商店等级01
サンダーフレアII	2	雷属性耐久下降	天裂の咒文书II	—	商店，需商店等级08
サンダーフレアIII	3	雷属性耐久下降	天裂の咒文书III	—	商店，需商店等级14
サンダーフレアIV	3	雷属性耐久下降	天裂の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 2F ルーンフェンサー掉落
サンダーバード	2	召唤魔法	雷精の咒文书	—	商店，需商店等级13（死者の宫殿的商店）
サンダーバードII	3	召唤魔法	雷精の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 15F ゴルゴン掉落
サンダーバースト	2	禁咒	光爆の咒文书	—	禁咒情节
サンダーバーストII	3	禁咒	光爆の咒文书II	—	禁咒情节（LV35以上）
ライトニングアタッチ	1	雷属性追加伤害	惠天の咒文书	—	商店，需商店等级01
ライトニングガード	3	雷属性耐久上升	耐雷の咒文书	—	商店，需商店等级01
ガルバナイズ	1	近接攻击命中率上升	雷升の咒文书	—	商店，需商店等级05
ストームスパーク	1	行动停止	留止の咒文书	—	商店，需商店等级02
スタングレネード	2	麻痹	电缚の咒文书	—	商店，需商店等级01
スタンスローター	2	WT重置	操刻の咒文书	—	商店，需商店等级08

精灵魔法・水

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
アクアブラスト	1	水属性耐久下降	水块の咒文书	—	商店，需商店等级01
アクアブラストII	1	水属性耐久下降	水块の咒文书II	—	商店，需商店等级04
アクアブラストIII	1	水属性耐久下降	水块の咒文书III	—	商店，需商店等级11
アクアブラストIV	1	水属性耐久下降	水块の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 12F ファミリア掉落
アシッドレイン	1	水属性耐性下降	魔雨の咒文书	—	商店，需商店等级01
アシッドレインII	2	水属性耐性下降	魔雨の咒文书II	—	商店，需商店等级08
アシッドレインIII	3	水属性耐性下降	魔雨の咒文书III	—	商店，需商店等级14
アシッドレインIV	3	水属性耐性下降	魔雨の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 3F スキュラ掉落
ウンディーネ	2	召唤魔法	水灵の咒文书	—	商店，需商店等级13（死者の宫殿的商店）
ウンディーネII	3	召唤魔法	水灵の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 8F ダゴン掉落
ドレッドヴェイパー	2	禁咒	青烈の咒文书	—	禁咒情节
ドレッドヴェイパーII	3	禁咒	青烈の咒文书II	—	禁咒情节（LV35以上）
アクアアタッチ	1	水属性追加伤害	惠水の咒文书	—	商店，需商店等级01
アクアガード	3	水属性耐久上升	耐水の咒文书	—	商店，需商店等级01
マーシーレイン	2	HP回复＋毒回复（一定几率）	慈雨の咒文书	—	商店，需商店等级03
レイジーボーンズ	1	远隔攻击回避下降	钝化の咒文书	—	商店，需商店等级02
ポイズンミスト	2	毒	毒雾の咒文书	—	商店，需商店等级01
スラッジバインド	2	移动力低下	泥缚の咒文书	—	商店，需商店等级08



精灵魔法・火

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
スパークスフィア	1	火属性耐久下降	炎弹の咒文书	—	商店，需商店等级01
スパークスフィアII	1	火属性耐久下降	炎弹の咒文书II	—	商店，需商店等级04
スパークスフィアIII	1	火属性耐久下降	炎弹の咒文书III	—	商店，需商店等级11
スパークスフィアIV	1	火属性耐久下降	炎弹の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 3F ファミリア掉落
ファイアストーム	1	火属性耐久下降	红莲の咒文书	—	商店，需商店等级01
ファイアストームII	2	火属性耐久下降	红莲の咒文书II	—	商店，需商店等级08
ファイアストームIII	3	火属性耐久下降	红莲の咒文书III	—	商店，需商店等级14
ファイアストームIV	3	火属性耐久下降	红莲の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 9F フェニックス掉落
サラマンダー	2	召唤魔法	火精の咒文书	—	商店，需商店等级13（死者の宫殿的商店）
サラマンダーII	3	召唤魔法	火精の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 9F フェニックス掉落
スーパーノヴァ	2	禁咒	灼光の咒文书	—	禁咒情节
スーパーノヴァII	3	禁咒	灼光の咒文书II	—	禁咒情节（LV35以上）
パイロアタッチ	1	火属性追加伤害	惠炎の咒文书	—	商店，需商店等级04
パイロガード	3	火属性耐久上升	耐火の咒文书	—	商店，需商店等级02
フレイムフュージョン	1	直接攻击力上升	跃炎の咒文书	—	商店，需商店等级05

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
バーニングフロー	1	对直接攻击防御下降	焦无の咒文书	—	商店，需商店等级02
ミゼラブルボディ	2	直接攻击力下降	弱骸の咒文书	—	商店，需商店等级01

精灵魔法・冰

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
アイスブラスト	1	冰属性耐久下降	冰刃の咒文书	—	商店，需商店等级01
アイスブラストII	1	冰属性耐久下降	冰刃の咒文书II	—	商店，需商店等级04
アイスブラストIII	1	冰属性耐久下降	冰刃の咒文书III	—	商店，需商店等级11
アイスブラストIV	1	冰属性耐久下降	冰刃の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 11F ウイッチ掉落
アヴァランチ	1	冰属性耐久下降	雪崩の咒文书	—	商店，需商店等级01
アヴァランチII	2	冰属性耐久下降	雪崩の咒文书II	—	商店，需商店等级08
アヴァランチIII	3	冰属性耐久下降	雪崩の咒文书III	—	商店，需商店等级14
アヴァランチIV	3	冰属性耐久下降	雪崩の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 1F クラーケン掉落
ウェンディゴ	2	召唤魔法	冰灵の咒文书	—	商店，需商店等级13（死者の宫殿的商店）
ウェンディゴII	3	召唤魔法	冰灵の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 14F ダゴン掉落
アイスレクイエム	2	禁咒	波冻の咒文书	—	禁咒情节
アイスレクイエムII	3	禁咒	波冻の咒文书II	—	禁咒情节（LV35以上）
フロストアタッチ	1	冰属性追加伤害	惠冰の咒文书	—	商店，需商店等级01
フロストガード	3	冰属性耐久上升	耐冷の咒文书	—	商店，需商店等级01
チルフォーカス	1	魔法命中率上升	明镜の咒文书	—	商店，需商店等级05
イラプティブフォース	1	ランパート无效	障破の咒文书	—	商店，需商店等级02
ナミングコールド	2	魔法命中率下降	冻惑の咒文书	—	商店，需商店等级01
フリージングガスト	2	ヘヴィ	冰络の咒文书	—	商店，需商店等级07



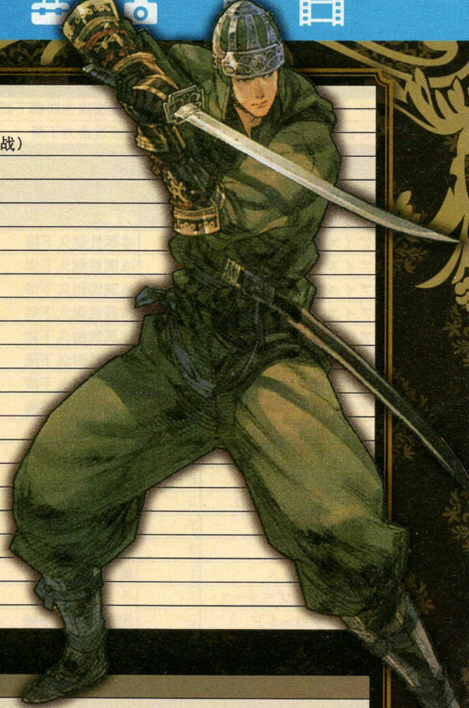
神圣魔法

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
スピリットサージ	1	光属性耐久下降	闪光の咒文书	—	商店，需商店等级01
スピリットサージII	1	光属性耐久下降	闪光の咒文书II	—	商店，需商店等级04
スピリットサージIII	1	光属性耐久下降	闪光の咒文书III	—	商店，需商店等级12
スピリットサージIV	1	光属性耐久下降	闪光の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 1F クレリック掉落
ジャッジメント	1	光属性耐久下降	天裁の咒文书	—	商店，需商店等级03
ジャッジメントII	2	光属性耐久下降	天裁の咒文书II	—	商店，需商店等级10
ジャッジメントIII	3	光属性耐久下降	天裁の咒文书III	—	商店，需商店等级14
ジャッジメントIV	3	光属性耐久下降	天裁の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 7F クリスタルドラゴン掉落
ウィスプライト	2	召唤魔法	光精の咒文书	—	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
ウィスプライトII	3	召唤魔法	光精の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 14F エセリアルビューティ掉落
ヘヴンリージャッジ	2	禁咒，伤害+除灵	辉圣の咒文书	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 10F エセリアルビューティ掉落
ヘヴンリージャッジII	3	禁咒，伤害+除灵	辉圣の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 15F クリスタルドラゴン掉落
イクソシズム	1	除灵（只对假死状态有效）	除灵の咒文书	—	商店，需商店等级01
イクソシズムII	2	除灵（只对假死状态有效）	除灵の咒文书II	—	商店，需商店等级10（デネブ商店）
シャイニングアタッチ	1	光属性追加伤害	惠光の咒文书	—	商店，需商店等级01
シャイニングガード	3	光属性耐久上升	耐光の咒文书	—	商店，需商店等级02
サイレントスペル	1	沈默	封咒の咒文书	—	商店，需商店等级01
クイックムーブ	1	クイック	瞬移の咒文书	—	商店，需商店等级04
ディスペル	1	解除一个强化效果	解魔の咒文书	—	商店，需商店等级10（デネブ商店）
リカバリー	1	睡眠、魅了回复	觉醒の咒文书	—	商店，需商店等级01
リカバリーII	1	恼杀、浪费家、猜疑回复	觉醒の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 3F クレリック掉落
パラプレジア	1	麻痹回复	解痹の咒文书	—	商店，需商店等级01
チャントスペル	1	沈默回复	破默の咒文书	—	商店，需商店等级03
リバイブストーン	1	石化回复	破石の咒文书	—	商店，需商店等级02
パンキッシュ	1	时间停止、行动停止、移动停止回复	流刻の咒文书	—	商店，需商店等级13（デネブ商店）
クリアブラッド	1	毒回复	解毒の咒文书	—	商店，需商店等级04
クリアブラッドII	1	毒、猛毒回复	解毒の咒文书II	—	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
スムースストライド	1	移动力低下、ヘヴィ回复	轻身の咒文书	—	商店，需商店等级09
ブレッシング	1	咒い、HP MAX减少、MP MAX减少回复	祓咒の咒文书	—	商店，需商店等级15（デネブ商店）
ブレイブハート	1	恐怖回复	勇心の咒文书	—	商店，需商店等级08
クリアランス	1	回复1个状态异常	净化の咒文书	—	商店，需商店等级10（デネブ商店）
ヒール	1	HP回复	生命の咒文书	—	商店，需商店等级01
ヒールII	1	HP回复	生命の咒文书II	—	商店，需商店等级05
ヒールIII	1	HP回复	生命の咒文书III	—	商店，需商店等级13
ヒールIV	1	HP回复	生命の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 5F ルーンフェンサー掉落
ヒールプラス	2	HP回复	身命の咒文书	—	商店，需商店等级04
ヒールプラスII	3	HP回复	身命の咒文书II	—	商店，需商店等级14（デネブ商店）
ヒールプラスIII	4	HP回复	身命の咒文书III	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 11F クレリック掉落
レザレクション	1	战斗不能回复（HPMP10%回复）	苏生の咒文书	—	商店，需商店等级09
レザレクションII	1	战斗不能回复（HPMP50%回复）	苏生の咒文书II	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 11F エセリアルビューティ掉落



暗黑魔法

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
ワードオブペイン	1	暗属性耐久下降	苦咒の咒文书	—	商店，需商店等级01
ワードオブペインII	1	暗属性耐久下降	苦咒の咒文书II	—	商店，需商店等级09
ワードオブペインIII	1	暗属性耐久下降	苦咒の咒文书III	—	商店，需商店等级12
ワードオブペインIV	1	暗属性耐久下降	苦咒の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 2F テラーナイト掉落
メテオインパクト	1	暗属性耐久下降	天破の咒文书	—	商店，需商店等级02
メテオインパクトII	2	暗属性耐久下降	天破の咒文书II	—	商店，需商店等级09
メテオインパクトIII	3	暗属性耐久下降	天破の咒文书III	—	商店，需商店等级14（デネブ商店）
メテオインパクトIV	3	暗属性耐久下降	天破の咒文书IV	—	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 2F ダークドラゴン掉落
ヘルハウンド	2	召唤魔法	暗精の咒文书	—	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）



ヘルハウンドII	3	召唤魔法	暗精の咒文书II	—	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 10F メイトリアーク掉落
アビス	2	禁咒	深渊の咒文书	—	バーサの神殿 至圣所 ウォーロック掉落（高等级）
アビスII	3	禁咒	深渊の咒文书II	—	第4章 港町ゴリアテ セイレーン掉落（高等级，ザパン剧情战）
ドレインハート	1	HP吸收	吸精の咒文书	—	商店，需商店等级02
ドレインマインド	1	MP吸收	吸魔の咒文书	—	商店，需商店等级05
ドレインパワー	1	TP吸收	吸能の咒文书	—	商店，需商店等级10（デネブ商店）
シャドウアタッチ	1	暗属性追加伤害	惠暗の咒文书	—	商店，需商店等级01
シャドウガード	3	暗属性耐久上升	耐暗の咒文书	—	商店，需商店等级02
スペルチャージ	1	将MP分给对象	供魔の咒文书	—	商店，需商店等级07
パラダイムシフト	2	WT为0	转换の咒文书	—	商店，需商店等级08
スロウムーブ	1	スロウ	迟足の咒文书	—	商店，需商店等级03
ペトロバースト	1	石化	石块の咒文书	—	商店，需商店等级06
パラライズ	2	麻痹	暗囚の咒文书	—	商店，需商店等级01
ポイズンクラウド	2	毒	毒烟の咒文书	—	商店，需商店等级01
デッドリーポイズン	1	猛毒	邪毒の咒文书	—	サン・ブロンサ遺迹 转律の塔 2F ウィッチ掉落
スリープ	1	睡眠	诱梦の咒文书	—	商店，需商店等级01
チャーム	1	魅了	幻惑の咒文书	—	商店，需商店等级01
グラビティ	1	ヘヴィ	重脚の咒文书	—	商店，需商店等级04
ドミニオン	1	时间停止	止刻の咒文书	—	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 7F ルフ掉落
フィクセイト	1	移动停止	缚足の咒文书	—	商店，需商店等级10（デネブ商店）
シャックルボルト	1	行动停止	缚手の咒文书	—	商店，需商店等级12（デネブ商店）
デッドスクリーム	1	恐怖	恐慌の咒文书	—	商店，需商店等级13（死者の宫殿的商店）
デッドマンズアイビー	1	移动力低下	束缚の咒文书	—	商店，需商店等级13（死者の宫殿的商店）

龙言语魔法



名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
テンペスト	2	—	暴岚の咒文书	3/龙玉石	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
テンペストII	3	—	暴岚の咒文书II	5/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 12F エセリアルビューティ掉落
ガイアストライク	2	—	歪土の咒文书	3/龙玉石	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
ガイアストライクII	3	—	歪土の咒文书II	5/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 15F タイダン掉落
ヴォルテックス	2	—	弹雷の咒文书	3/龙玉石	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
ヴォルテックスII	3	—	弹雷の咒文书II	5/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 中央庭园 タイダン掉落
デリュージ	2	—	灾涡の咒文书	3/龙玉石	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
デリュージII	3	—	灾涡の咒文书II	5/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 15F エセリアルビューティ掉落
アニヒレーション	2	—	热焦の咒文书	3/龙玉石	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
アニヒレーションII	3	—	热焦の咒文书II	5/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 中央庭园 フェニックス掉落
ホワイトミュート	2	—	冰碎の咒文书	3/龙玉石	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
ホワイトミュートII	3	—	冰碎の咒文书II	5/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 15F エセリアルビューティ掉落
スターティアラ	2	伤害+除灵	辉星の咒文书	3/龙玉石	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
スターティアラII	3	伤害+除灵	辉星の咒文书II	5/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 7F クリスタルドラゴン掉落
イービルデッド	2	—	冥魔の咒文书	3/龙玉石	商店，需商店等级14（死者の宫殿的商店）
イービルデッドII	3	—	冥魔の咒文书II	5/龙玉石	死者の宫殿 冥府の祭坛 レイス掉落（高等级）
ディテクティング	3	—	探查の咒文书	2/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 7F エセリアルビューティ掉落
ジャンプウォール	1	—	跳跃の咒文书	2/龙玉石	死者の宫殿 B40 レイス掉落
テレポート	1	瞬间移动	转移の咒文书	3/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 5F エセリアルビューティ掉落
ジェネラスヒール	1	魔法回复力上升	活性の咒文书	2/龙玉石	死者の宫殿 B32 レイス掉落
ジェネラスゲイン	1	HP回复状态	命脉の咒文书	2/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 8F エセリアルビューティ掉落
インバリドストライク	1	下次受到的直接效果无效	耐讨の咒文书	2/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 4F エセリアルビューティ掉落
インバリドスペル	1	下次受到的魔法效果无效	耐魔の咒文书	3/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 5F エセリアルビューティ掉落
ドッジブレイド	1	近接攻击回避率上升	灾免の咒文书	1/龙玉石	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
バリスティックス	1	远隔攻击命中率上升	心眼の咒文书	2/龙玉石	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
インライテン	1	魔法攻击力上升	亙理の咒文书	2/龙玉石	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
ファントムシェル	1	对魔法攻击防御上升	破魔の咒文书	2/龙玉石	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
ホーリーシールド	1	圣域	圣守の咒文书	2/龙玉石	死者の宫殿 B44 セイレーン掉落
サクリファイス	1	牺牲自己回复全员	牺身の咒文书	3/龙玉石	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群 7F エセリアルビューティ掉落

尸灵术

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
リビングコープス	1	ゾンビ	尸人の咒文书	2/肩胛骨の欠片	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
バニッシュ	1	アンデット消灭（仅假死状态）	救魂の咒文书	1/枯れた眼球の束	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
カース	1	HPMAX减少	咒诅の咒文书	2/血涂れの心脏	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
カースII	1	MPMAX减少	咒诅の咒文书II	3/血涂れの心脏	死者の宫殿 B5 ナイト掉落
カースIII	1	咒い	咒诅の咒文书III	4/血涂れの心脏	サン・ブロンサ遺迹 转律の塔 3F ヴェバール掉落（高等级）
ホリフィックラヴ	1	恼杀	心夺の咒文书	2/血涂れの心脏	死者の宫殿 B5 ナイト掉落
ファントムペイン	1	幻视痛	幻痛の咒文书	3/枯れた眼球の束	墓场 水纹 リッチ掉落（高等级、海贼剧情战）
ライフフォース	1	伤害＋自己MP回复	生魔の咒文书	1/肩胛骨の欠片	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
ロトンブラッド	2	HP回复（アンデット）	活腐の咒文书	2/盐渍け耳の干物	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
ロトンブラッドII	3	HP回复（アンデット）	活腐の咒文书II	3/盐渍け耳の干物	墓场 水纹 リッチ掉落（高等级、海贼剧情战）
ロトンブレイン	1	魔法回复力下降	衰弱の咒文书	1/枯れた眼球の束	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）
ブラックプルーム	1	战斗离脱	黑翼の咒文书	1/肩胛骨の欠片	死者の宫殿 B5 デスナイト掉落
スティックシフト	1	移动战斗不能以及假死的单位	转送の咒文书	1/枯れた眼球の束	商店，需商店等级10（死者の宫殿的商店）

忍术

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
镰鼬の术	1	召唤魔法	风遁の卷	1/色砥石	商店，需商店等级04
镰鼬の术II	2	召唤魔法	风遁の卷・二	2/色砥石	第4章 王都ハイム中庭 ニンジャ掉落
土蜘蛛の术	1	召唤魔法	土遁の卷	1/八眼纲	商店，需商店等级04
土蜘蛛の术II	2	召唤魔法	土遁の卷・二	2/八眼纲	第4章 クァドリガ砦 ニンジャ掉落（高等级，禁咒剧情战）
鵺の术	1	召唤魔法	雷遁の卷	1/凶鸟铃	商店，需商店等级04
鵺の术II	2	召唤魔法	雷遁の卷・二	2/凶鸟铃	死者の宫殿 B40 ダークストーカー掉落

水虎の术	1	召唤魔法	水遁の卷	1/鳖甲簪	商店，需商店等级04
水虎の术II	2	召唤魔法	水遁の卷・二	2/鳖甲簪	第4章 クァドリガ砦 クノイチ掉落（高等级，禁咒剧情战）
腾蛇の术	1	召唤魔法	火遁の卷	1/火绳灰	商店，需商店等级05
腾蛇の术II	2	召唤魔法	火遁の卷・二	2/火绳灰	需DLC
八咫乌の术	1	召唤魔法	冰遁の卷	1/鸦残足	商店，需商店等级06
八咫乌の术II	2	召唤魔法	冰遁の卷・二	2/鸦残足	第4章 ダムサ砦 クノイチ掉落（高等级，禁咒剧情战）
影缝いの术	1	移动停止	影の卷	1/小苦无	商店，需商店等级04
猿飞びの术	1	高低差无视	猿の卷	1/钩绳	商店，需商店等级10
水蜘蛛の术	1	水上停止可	蜘蛛の卷	1/水蜘蛛	フランパ大森林 绿摇れる湖沼 ニンジャ掉落（高等级）
空蝉の术	1	直接效果无效	蝉の卷	1/形代纸	第4章 バンハムーバの神殿 ニンジャ掉落（高等级，剧情战）
辔挂りの术	1	沈默付加	辔の卷	1/辔	商店，需商店等级04
虾蟆口の术	1	麻痹付加	虾蟆の卷	1/蟾酥丸	商店，需商店等级04
蛊毒の术	1	毒付加	虫の卷	1/诸蛊油	商店，需商店等级08

武士舞

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
狮子神乐の舞	3	直接攻击力上升	勇舞秘帖	1/勇の舞扇	商店，需商店等级04
五谷丰穰の舞	3	HP回复	安舞秘帖	1/慈の舞扇	商店，需商店等级04
蹈鞴の舞	3	对直接攻击防御力上升	坚舞秘帖	1/护の舞扇	商店，需商店等级09
祓舍刃の舞	3	マイナス效果缓和	负舞秘帖	1/凉の舞扇	第4章 ハイム城南 ソードマスター掉落
磐长姬の舞	3	对直接攻击防御力下降	劣舞秘帖	1/蛇の舞扇	商店，需商店等级07
八十鬼の舞	2	WT增加	过舞秘帖	1/邪の舞扇	商店，需商店等级12
敦盛の舞	3	敌TP减少＋自己TP增加	技舞秘帖	1/衰の舞扇	商店，需商店等级10
花夜叉の舞	2	魅了	诱舞秘帖	1/艳の舞扇	第4章 バーニシア城内 ソードマスター掉落（剧情战，卡秋娅不出战）

歌舞音曲

名称	范围	效果	咒文书	触媒	入手方法
情热のコンガ	3	魔法攻击力上升＋MP回复	魔曲の谱面	1/ディーバの写谱	商店，需商店等级14（デネブ商店，歌姬加入后）
魅惑のホローポ	3	直接攻击力下降	咒歌の谱面	1/ディーバの写谱	商店，需商店等级14（デネブ商店，歌姬加入后）
挑发的なマンボ	3	近接攻击回避率下降	愚音の谱面	2/ディーバの写谱	商店，需商店等级14（デネブ商店，歌姬加入后）
奋起のフォルクローレ	3	魔法回复力上升	清音の谱面	3/ディーバの写谱	商店，需商店等级14（デネブ商店，歌姬加入后）
哀しみのチャカレーラ	3	远隔攻击回避率下降	重低の谱面	3/ディーバの写谱	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 13F ファミリア掉落
煽情的なサナート	3	HP回复状态	赞美の谱面	4/ディーバの写谱	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 13F クレリック掉落
愈しのアラベスク	3	HP、MP回复	福音の谱面	5/ディーバの写谱	サン・ブロンサ遗迹 浮游遗迹群 14F エセリアルビューティ掉落

※注意事项

1.标出的入手条件只是获得途径之一，例如初级魔法很多敌人会掉落、二级龙语攻击魔法十二神将也会掉落等等。另外，这里提到的某某敌人掉落，和死者宫殿的掉落一样，需要敌人出现（一般为较高等级），而且还要S/L至掉落物品袋，再S/L获得稀有品……

2.标有高等级的需要我方出战队伍等级达到一定数值才有可能获得，例如二级禁咒魔法就需要等级35以上打倒守护者。

3.特定的龙语魔法（スターティアラ、スターティアラII，原作中的最强光系攻击魔法，全体攻击+除灵）和神圣系禁咒（ヘヴンリージャッジ、ヘヴンリージャッジII）有伤害+除灵的效果，用该魔法打倒不死系或者尸系的敌人时会直接除灵，是死宫漫长战斗的得力武器。

4.アビスII的入手条件（第4章 港町ゴリアテ セイレーン掉落（高等级，ザパン剧情战））需要走L路线，在第2章救出ザパン后不同意他加入，在第4章バンハムーバの神殿战斗后前往港町ゴリアテ可发生相应战斗。

5.花夜叉の舞的入手条件（第4章 バーニシア城内 ソードマスター掉落，剧情战，卡秋娅不出战）需要之前在バンハムーバの神殿回答大神官提问时选择2。

特殊商品一览

神圣魔法

除灵の咒文书II	学会魔法イクソシズムII
解魔の咒文书	学会魔法ディスペル
流刻の咒文书	学会魔法バンキッシュ
净化の咒文书	学会魔法クリアランス
身命の咒文书II	学会魔法ヒールプラスII

消耗品

免罪符	将尸化的单位转为正常单位

歌舞音曲

魔曲の谱面	学会歌舞音曲情热のコンガ
咒歌の谱面	学会歌舞音曲魅惑のホローポ
愚音の谱面	学会歌舞音曲挑发的なマンボ
清音の谱面	学会歌舞音曲奋起のフォルクローレ

暗黑魔法

天破の咒文书III	学会魔法メテオインパクトIII
吸能の咒文书	学会魔法ドレインパワー
缚手の咒文书	学会魔法シャックルボルト
缚足の咒文书	学会魔法フィクセイト

触媒

枯れた眼球の束	尸灵术触媒
肩胛骨の欠片	尸灵术触媒
盐渍け耳の干物	尸灵术触媒
血涂れの心脏	尸灵术触媒
ディーバの写谱	乐谱触媒

转职证

女ッコの证	转职为うぃっち（需要满足魔女特殊加入条件）
歌姬の证	转职为ディーバ（需要让歌姬加入之后）
占星术士の证	转职为アストロマンサー（需要在DLC1让沃伦加入）

称号

在本作中，一共可获得92个称号（其中数个需要完成DLC的剧情），具体情况如下表





第1章

称号	路线	取得条件
ゴリアテの若き英雄	—	ロンウェー侯爵救出自动取得
尸と踊る男	—	クァドリガ砦战胜ニバス
ウォルスタの独立を望む者	—	古都ライム选择“1.いずれにせよ放ってはおけない。”，救出后选择“1.ウォルスタの未来のため。”
真の平和を望む者	—	古都ライム选择“1.いずれにせよ放ってはおけない。”，救出后选择“2.真の平和のため。”
共斗を拒绝する者	—	古都ライム选择“2.助けたいのはやまやまだけど……。”，过关时システィーナ生存
ことなかれ主义者	—	古都ライム选择“2.助けたいのはやまやまだけど……。”，过关时システィーナ死亡

第2章

称号	路线	取得条件
汚れた英雄	C	选择2章C路线
敌の命を救うもの	C	ボルドュー湖畔救出アロセール
亲友に刃を向ける者	C	タインマウスの丘过关时アロセール死亡
身の证を立てし者	C	タインマウスの丘过关时アロセール生存
互助の精神を持つ者	C	クァドリガ砦接受バイアン的システィーナ救出依赖
己を优先する者	C	クァドリガ砦拒绝バイアン的システィーナ救出依赖
仲间と共に进む者	C	ボード砦 ヴァレリア解放战线アジト的情节后选择“一绪行こう、システィーナ。”
受け入れざる者	C	ボード砦 ヴァレリア解放战线アジト的情节后选择“理想だけ追いかけていても、”
ゴリアテの虐杀王	L	选择2章L路线
无法者の敌	L	クァドリガ砦救出佣兵ザパン
杀戮王を破りし者	L	タインマウスの丘在グアチャロ离开战场前打倒ウィノア
责から逃れる者	L	古都ライム的剧情中，选择“……仆に公爵の代わりは无理だよ。”
觉悟を持つ者	L	古都ライム的剧情中，选择“ああ……、それは仆の役目だ。”

第3章

称号	路线	取得条件
归还した英雄	N	选择3章N路线
暗黑骑士を破りし者	N	ボード砦救出セリエ
尸人の救济者	N	港町アシュトン救出オリアス和デボルド
魂の解放者	N	ダムサ砦的战斗胜利
亡国の残党を讨ちし者	N	コリタニ城的战斗胜利
穷地を救う者	N	クァドリガ砦过关时フェスタ、タムズ、カモス生存（可处于战斗不能状态）
アルモリカの守护者	N	アルモリカ城情节后，完成港町ゴリアテ的战斗
理想を追い续ける者	C	选择3章C路线
己の正义を贯く者	C	コリタニ城的战斗胜利
汚れなき英雄	C	ブリガンテス城 城内的战斗胜利
定めに立ち向かう者	C	バハンナ高原救出ハボリム
阴谋を止める者	C	コリタニ城的战斗胜利
想いを托されし者	C	コリタニ城选择单挑并获胜
暗黑骑士を退けし者	C	ボード砦的战斗胜利
新たなる指导者	L	选择3章L路线
任务に彻する者	L	ブリガンテス城战斗后的剧情中选择“もちろんそうです。”
真の敌を知る者	L	ブリガンテス城战斗后的剧情中选择“そんなことはありません。”
国を取る者	L	コリタニ城的战斗胜利
ガルガスタン军を灭ぼす者	L	アルモリカ城的战斗胜利
暗を进む者	L	古都ライム救出ハボリム

需要注意的是，称号解说中不使用命运之轮・战车的5个称号（统一王、定めと共に歩む者、魔に近づきし者、不惑の登顶者、车轮を止める者），其实还需要从来没有在战场上退却过（未进入战场时选择退却是可以的），换句话说，要求查看沃伦日记时，记载的战斗回数、胜利数、不使用战车胜利数全部一致。想要拿这几个称号的玩家，从开始游戏就要留意。

此外，通关时的战死、负伤人数会影响对应的称号，不过由于0战死0负伤不能获得真の英雄、大いなる战略王之类的称号，必须满足数值区间来各自获取，因此，要想一个存档获取全部称号的话，在第一次通关前要保证沃伦日记中的战死和负伤人数均为0。然后在用命运之轮・世界来尝试其他结局时，调整负伤和战死的人数来获得其余的称号。不得不说，这也是一个毫无必要的设定。

穷地を救う者、アルモリカの守护者这两个称号实际上对应N路剑士ハボリム的两种加入途径。

第4章及以后

称号	路线	取得条件
南ヴァレリアの解放者		进入第4章
血涂れの英雄	—	ブリガンテス城不发生无血开城的情节
平和主义者	—	ブリガンテス城发生无血开城的情节（德尼姆卸下全部装备，从南门进入）
王女杀し	—	バーニシア城城内的战斗中，カチュア死亡（需要之前在神殿回答大神官的问题时选择1）
悲运の英雄	—	バーニシア城过关后，说得カチュア失败
王女を救いし英雄	—	バーニシア城过关后，说得カチュア成功
内乱に终止符を打つ者	—	ハイム城过关（カチュア生存）
霸道を步む者	—	ハイム城过关（カチュア死亡），在之后的剧情中选择“见て见ぬフリを~”
秩序を正す者	—	ハイム城过关（カチュア死亡），在之后的剧情中选择“严罚に处す。”
ヴァレリアの指导者	—	分支情节“铳の冲击”发生后
财宝の收夺者	—	海贼の墓场 圣地完成后，带走海贼的财宝
圣地にたどりつきし者	—	海贼の墓场 圣地完成后，不带走海贼的财宝
深渊へと踏み出す者	—	死者の宫殿B3过关，且隐藏门打开
堕ちた尸术师を讨伐せし者	—	冥府の祭坛（死者之宫殿B100）对ニバス的战斗胜利
暗の霸王を讨伐せし者	—	游戏通关
暗の武王を讨伐せし者	—	击败ロデリック王（完成DLC1的剧情）
只眼の暗黑骑士を讨伐せし者	—	击败暗黑骑士ランスロット（完成DLC3的剧情）
第一ノ将を讨伐せし者	—	十二神将ビジャ讨伐
第二ノ将を讨伐せし者	—	十二神将エーニャ讨伐
第三ノ将を讨伐せし者	—	十二神将マイトレーヤ讨伐
第四ノ将を讨伐せし者	—	十二神将イジャーナ讨伐
第五ノ将を讨伐せし者	—	十二神将チャンドラ讨伐
第六ノ将を讨伐せし者	—	十二神将ヴァーユ讨伐
第七ノ将を讨伐せし者	—	十二神将ヴァジラ讨伐
第八ノ将を讨伐せし者	—	十二神将ラクシャ讨伐
第九ノ将を讨伐せし者	—	十二神将アフラマ讨伐
第十ノ将を讨伐せし者	—	十二神将アスラマ讨伐
第十一ノ将を讨伐せし者	—	十二神将アディティ讨伐
第十二ノ将を讨伐せし者	—	十二神将サルンガ讨伐
封印の守护を讨伐せし者	—	击败封印的守护者キャンディス（死宫B101，需要DLC1）
深紫の尸灵王を讨伐せし者	—	冥府の祭坛（死者之宫殿B100）对ブラックモア的战斗胜利（需要收集四风神器，再次来到B100）
海の魔女讨伐せし者	—	ユーリア加入
风の守护兽讨伐せし者	—	ガーディアン・ヴァイナテーヤ讨伐
土の守护兽讨伐せし者	—	ガーディアン・ナサローク讨伐
雷の守护兽讨伐せし者	—	ガーディアン・ソロトル讨伐
水の守护兽讨伐せし者	—	ガーディアン・トラロク讨伐
火の守护兽讨伐せし者	—	ガーディアン・イーフリート讨伐
冰の守护兽讨伐せし者	—	ガーディアン・リヘンツェル讨伐
悲剧の英雄王	—	游戏通关（カチュア死亡时）
修罗を往く者	—	游戏通关（カチュア死亡，且达成隐藏结局的条件）
ヴァレリアの英雄	—	游戏通关（カチュア生存时）
运命を知る者	—	三条路线（LNC）都通关
统一王	—	从不在战场退却和使用战车的情况下通关
定めと共に步む者	—	从不在战场退却和使用战车的情况下冥府の祭坛（死者之宫殿B100）对ニバス的战斗胜利
魔に近づきし者	—	从不在战场退却和使用战车的情况下封印の间（死者之宫殿B115）的战斗胜利
不惑の登顶者	—	从不在战场退却和使用战车的情况下完成サン・ブロンサ遗迹最上层的中央庭园
车轮を止める者	—	从不在战场退却和使用战车的情况下通关后附加的カーテンコール全部内容（需要DLC1～3）
真の英雄	—	战死者在11～20人之间的情况下通关
希代の知将	—	负伤者在11～20人之间的情况下通关
伟大なる战术王	—	战死者在1～10人之间的情况下通关
大いなる战略王	—	负伤者在1～10人之间的情况下通关
无血の统一王	—	战死者为0的情况下通关
无伤の英雄王	—	负伤者为0的情况下通关

套装

套装名	武器	盾	防具	效果
屠龙套装	ドラゴンクロー	ドラゴンスケイル	ドラゴンヘルム	战斗时增加技能“ドラゴンキラー”
	ドラゴンブレイズ	ライオットシールド	ドラゴンメイル	
	ドラゴンアックス		ドラゴンスリーブ	
	ファフニール		スパークガード	
	ドラゴンファング			
	ベンティスカ			
	地龙の战斧			
	ドラゴンハンマー			
	ブラッドハンマー			
ジィルガ套装	ジィルガの魔弓		ジィルガの魔铠	投射攻击力上升
			ジィルガの魔手	

在原作中，除了普通装备之外，还有装备一套产生特殊效果的套装设定，例如攻击力999的奥伽套装等。在本作中，也有类似的设定，不过这次只要同时装备套装中的3件装备就可以发挥作用了，具体如下：

套装名	武器	盾	防具	效果
奥伽套装	オウガブレード	オウガシールド	オウガヘルム	物理攻击力和防御力上升
			オウガアーマー	
暗黑魔导器套装	ダグザハンマー	—	スカルマスク	战斗时增加技能“恶魔の所业”
			死神の甲胄	
臭臭套装	にぎりがくさい剑	—	むずがゆい小手	敌人不会靠近
			汗臭い甲胄	
			ヌメヌメする兜	

注：ドラゴンキラー：攻击龙时造成巨大伤害。
恶魔の所业：周围一格的敌单位附加移动力低下、恐怖、スロウ效果，命中率100%。

转生

在原作中，除了可以直接按照能力来转职的普通职业外，还有满足特定条件时才能转职的隐藏职业：巫妖（リッチ）和天使骑士（本作中名为ディバインナイト），这两种隐藏职业在本作中仍然存在，但是转职方法麻烦了很多，需要使用特定道具在特定地点来进行，而且转职道具都是稀有物品，同时只能拥有一个。具体情况如下：

新职业	道具	使用地点	条件
リッチ	死者の指轮	死者の宫殿B41	只能对人类单位使用
ディバインナイト	血濡れの圣印	サン・ブロンサ遗迹转律の塔 3F	只能对スケルトン、ゴースト使用
スケルトン、ゴースト	死者の本	死者の宫殿B22	只能对尸化的人类单位使用
ウォーリア	转生纹印	サン・ブロンサ遗迹转律の塔 10F	只能对スケルトン、ゴースト使用

注意，リッチ可用德尼姆等剧情同伴转生，但是不可用沃伦日记中有记载的特殊大众脸同伴转生。

流程攻略

本作有L、N、C三条路线，分别代表秩序、中立和混沌，注意新角色ラヴィニス只有在L路线才会加入。三条路线的进入方法如下：

L路线：第一章バルマムッサの町面对レオナール的提问选择"…………わかってます"，今后固定为L。

N路线：在第二章先走C路线，在アルモリカ城回答レオナール的问题选择"确かに争ってる场合じゃない"。

C路线：第一章バルマムッサの町对レオナール的提问回答"…………马鹿なことはやめるんだ！"，第二章在アルモリカ城对レオナール的提问回答"それは绝对にできない"。

第一章 仆にその手を汚せというのか

Battle 1 港町ゴリアテ

正常战斗中玩家只能操作主角德尼姆（デニム）进行一次行动，随便动一下就可以了，之后会发生剧情结束战斗。

Battle 2 アルモリカ城

城里需要完成两场战斗，此时玩家依旧只能操作德尼姆一人。同行的骑士们能力很强，老老实实看骑士们表演吧。剧情后组建骑士团，之后获得30000元的基础资金以及加入各种基础职业士兵各一名。

Battle 3 ダインマウスの丘

队伍中配置有魔法师时，战前记得给魔法师学会并装备上可使用对应魔法的技能，否则他们是无法在战斗中使用魔法的。战斗开始后翼人卡诺普斯（カノープス）会前来援助，途中翼人会教玩家基本战术。敌人的部队实力也比较弱，只要干掉对方的魔法师就能完成战斗了。我方有卡秋娅（カチュア）这个强力的回复职业，此战没有任何难度。战斗结束后翼人加入队伍。



Battle 4 クリザロー町

稍微有点难度的关卡，这一关里神父普雷桑斯（プレザンス）为NPC，并且一开始处于不利位置，因此我们要立即南下救援。敌人中有不少不死单位，这些敌人被打倒后会暂时停止行动3个回合，之后就会复生继续战斗。目前可以使用除灵魔法（イクソシズム）的只有神父和卡秋娅，不过这两人都不由玩家控制，他们很可能把MP浪费到回复上，因此不能对他们抱多大希望。回复魔法可以用来攻击不死单位，负责回复的职业在本战中也有用武之地了，打倒最下方的尸术士完成战斗。

Battle 5 クアドリガ岩

クリザロー町西边的战场，此战并非流程中必须完成的战斗。这一战难度较高，可以等本章后期再来挑战。进入战斗后会有选项，选择第一项，Lawful性格的同伴忠诚度增加；选择第二项，Chaotic性格的同伴忠诚度增加。除了尸术士外，其余敌人都是不死单位，建议让回复职业都学会除灵魔法，尽快消除即将复活的死灵的威胁。此战对方居高临下，地形对我方很不利，要优先解决掉战士和女武神的不死单位，剩下的骷髅和幽灵威胁不大。尸术士被围攻后会使用召唤不死单位的魔法，因此队伍中一定要给主战队员配备弓箭，这样才能保证随时都能对尸术士造成伤害。尸术士HP10%以下会撤退。

Battle 6 ゴルボルザ平原

敌人分成三堆，左边和上方的敌人数量都不多，先将队伍分成两队并快速歼灭这两堆敌人中防御力较低的法师和弓箭手，这样可以一定程度上减轻战斗的压力。开战后，敌方全体就会朝我们攻过来，因此一定要趁对方的包围圈未形成时先下手。对方的战士和目标敌人都比较耐打，最好能让翼人和女武神都学会攻击性魔法，这样打起来会轻松不少。对方的回复职业会使用回复道具给自己补魔，是个潜在的威胁，可以考虑派两个行动力强的单位上去优先干掉。

Battle 7 古都ライム

进入战场后发现一位女性被敌人围攻，此时会出现选择。选择第一项为帮助女性，这样一来就必须保护女性不在战斗中阵亡；

如果选择第二项则可以无视女性的死活。刚开始，敌人的龙和狂战士就会冲下来堵路口，因此战斗前必须将翼人转职为クレリック并学会回复魔法，开战后立即冲到被攻击的女性附近进行回复作业，这样才能保证她的存活。只要保证了女性的存活，剩下的就没什么难度了，龙虽然HP比较多，攻击力也较高，但命中率很低，对我方成员造成的实质威胁并不大，可以先集中力量消灭其他作战单位，最后再把龙干掉。战斗结束的剧情里又有选项，建议选择第二项，可提升巴克拉姆人和沃斯塔人的好感度。

Battle 8 ボルドュー湖畔

首先前往フィダック城触发剧情，期间会出现选项，选择第一项，Lawful性格的同伴忠诚度增加；选择第二项，Chaotic性格的同伴忠诚度增加。返回アルモリカ城接受新任务，拉薇妮丝（ラヴィニス）加入队伍，之后便可以往西边进发了。战斗难度不高，威伊斯（ヴァイス）和新加入的拉薇妮丝冲得比较快，治疗职业一定要跟上，最好多给队伍配备点远程攻击型职业，武器选择用弓，这样可以减少误伤率，争取在对方的远程职业没出手前就消灭掉。

Battle 9 ゾード湿原

这一关的主要目标是魔兽使，一开始他就会在比较靠前的位置，迅速围攻他很快就可以完成战斗。召唤出来的两只魔兽能力比较强，还会使用威力非常大的技能攻击，因此这里建议不要等后面的部队冲上来，直接干掉目标过关。HP不多时魔兽使会撤退。

Battle 10 バルマムッサの町(前篇)

一开始我方就占据地形优势，一路往下冲即可。战斗结束后触发剧情，这里将面临一个重要的选择，这关系到今后的路线，选择第一项屠杀村民则下一关进入11A，完成战斗后转入L路线；选择第二项则进入11B，完成战斗后转入C路线。

Battle 11A バルマムッサの町(后篇)

选择参加屠杀村民，之后威伊斯会无法认同德尼姆的做法，随即离开队伍，这时加尔加斯坦的增援部队赶到，主角一行负责歼灭增援部队，而骑士莱昂纳鲁则去屠杀村民。这一仗难度较高，敌人的配置比较全面，并且还会使用附加属性攻击的魔法，再加上对方占地形优势，因此首要的目的就是迅速让队伍移动到中层较平缓的地方铺开阵型。这一关拉薇妮丝会因为无法接受公爵和德尼姆的决定而向我们发动攻击，如果想之后收服她，这一仗就必须在不杀死她的情况下将敌人全灭，难度较高，可以考虑使用睡眠魔法封住她的行动。加尔加斯坦的队伍中有十分耐打的职业，根据具体情况逐个消灭即可，队伍中如果有3个回复职业打起来会比较轻松。

Battle 11B バルマムッサの町(后篇)

选择不参加屠杀，之后骑士莱昂纳鲁和威伊斯会离开队伍屠城，拉薇妮丝也因为遭暗算脱离了队伍，而主角一行不得不留下来对抗加尔加斯坦的增援部队。敌人的配置和11A一样，而且少了捣乱的拉薇妮丝，难度降低了不少。





第二章（C路线）

思い通りにいかないのが世の中なんて割り切りたくないから

Battle 1 港町アシュトン

离开这里时遭遇袭击，此战难度不低，首先是地形上我方吃亏，其次对方有不少弓箭手，而领队的阿萝塞尔（アロセール）的职业也是弓箭手，攻击力非常高，必杀技更是可以直接秒掉我方的法系职业，如果不追求全击杀可以一开始就把攻击目标锁定在阿萝塞尔身上，几个魔法加几次远程攻击就可以结束战斗了。阿萝塞尔HP低于20%就会触发被俘剧情，但德尼姆并没有杀死她，而是让她活下去，看清楚到底谁才是屠杀村民的罪魁祸首。

Battle 2 リィ・ブム水道

在地下水道被佣兵ザパン给发现了，这场战斗看似地形对我们不利，其实只要在原地布好阵型，等着敌人自己过来，然后各个击破即可。章鱼的防御力较高，用弓箭对其造成的伤害比较低，可以考虑用魔法来解决，也可以给物理攻击角色加上属性伤害来提高灭敌的效率。佣兵头子ザパン自己会慢慢冲过来，处理得当的话，等他冲过来时两条章鱼都已经清理干净了。之后让一个骑士去吸引火力，ザパン则会使用技能然后和骑士死磕，接下来就用远程攻击慢慢折磨死他即可。ザパン的HP在20％以下时会撤退。

Battle 3 ゾード湿原

本关的难度在于如何让阿萝塞尔不死。首先在列队时一定要让翼人出场时在左上角的位置，并且翼人的职业一定要为ヴァルタン，这样才能保证在两次行动后能给阿萝塞尔进行回复，再来需要准备5个左右“生命の咒文书”，由于ヴァルタン这个职业无法使用光系魔法，因此只有将咒文书作为回复道具来使用了。敌人大多集中在左侧，右边的几个杂兵派一个弓箭手和一个魔法师足够解决了。左侧需要派骑士或者战士顶住对方的近战职业，尽量让翼人不成为攻击目标，回复职业以最快速度奔赴前线，只要撑到至少一个主力回复职业到达阿萝塞尔的治疗范围，这场战役就没有任何难度了。

Battle 4 ボルドュー湖畔

非常简单的一关，新加入的阿萝塞尔能力不错，敌人首领的职业是忍者，并且会主动冲向我方阵营，这完全就是找死的行为，只要队伍中配备3个以上弓箭手，可以在敌人主力部队还没冲过来时就解决掉忍者完成关卡。

Battle 5 タインマウスの丘

一开始，德尼姆、卡秋娅和阿萝塞尔被敌人包围，我方部队在后方，但是阿萝塞尔会直接冲进敌人的包围圈里，如果想要她正式加入，就必须保证她在本关存活。由于德尼姆离阿萝塞尔最近，因此可以考虑将主角换成回复职业，这样勉强可以撑到我方部队赶来。对



方首领是以前的亲友威伊斯，会使用可攻击两次的技能，战斗拖久了肯定对我们不利，只要到达攻击范围内就速杀威伊斯，这样才能保证冲动的阿萝塞尔不被干掉。本关阿萝塞尔存活，过关后正式加入队伍。

Battle 6 クリザローの町

比较简单的关卡，一开始我方占据地形优势，再加上强力弓箭手阿萝塞尔的加入，层层推进就可以轻松完成战斗。由于战斗比较简单，因此争取将敌人全部肃清后再解决最后的首领，可以获得不少经验和道具。

Battle 7 クァドリガ砦

对方居高临下有很大的优势，而且魔法师バイアン被孤立在右上方，虽然他攻击力不俗，但面对左侧弓箭手+魔法师的组合依旧撑不了多久，而且本关让バイアン存活才能开启隐藏关卡，救出第一章遇到过的解放军成员希丝缇娜（システィーナ）。援救バイアン依旧得靠翼人，无视地形进行移动很快就能来到魔法师身边。大部队可以原地不动，派战士或骑士引诱对方从高处下来，等对方差不多不占据地形优势时就是反攻的时候了。两只鸡蛇怪要优先解决掉，它们的必杀技会附带石化效果。战斗结束后的剧情对话里选择第一项帮助希丝缇娜，这样就会开启ダムサ砦的战场。

Battle 8 ダムサ砦

又是敌高我矮的地形，依旧先在原地待机，等敌人的先头部队自己下来送死，等对方没有多大便宜可占时发动进攻。女海盗周围的卫兵不会主动攻下来，只有顶着伤害硬冲上去了。

Battle 9 港町ゴリアテ

不归玩家控制的希丝缇娜一行人冲得比较快，为了保证他们的存活，此战不能使用拖延战术。石像兵的物理防御力很高，而且还会使用必杀技，要合理利用卡秋娅和刚刚加入队伍的强力魔法师进行歼灭，可以让法系职业使用MP回复道具，这样就不用担心关键时刻放不出魔法了。沿途的忍者可以攻击两次不说，忍术也非常讨厌，依旧利用远程职业迅速干掉。敌人的首领是魔法师，魔法攻击力不俗，但是抗物理打击能力就比较弱了，考虑到敌人后方有回复职业，建议直接干掉首领过关。

Battle 10 古都ライム

前往クァドリガ砦发生剧情，选择第一项希丝缇娜一行加入队伍。来到古都ライム，不但没见到圣骑士，反而中了佣兵ザパン的圈套。一开始德尼姆和卡秋娅被敌人包围，需要先撤退到下方和大部队合流后再慢慢打回去。卡秋娅自己会选择逃跑路线，只要让翼人到左边的屋顶稍做辅助就行了，等两人都退回来后让骑士守住路口，剩下的就是慢慢清理的过程了，如果觉得战斗压力太大的话，可以直接干掉冲过来的佣兵ザパン结束战斗。



Battle 11 アルモリカ城・城门前

这一关需要解决佣兵ザパン和妖术士ラミドス这两人，而且对方的作战单位数量很多，甚至还有不少增援会从地图左右两侧出现，难度比较高的关卡。我们首先要做的是等敌人主动攻下来，其中ザパン会直接冲过来，妖术士ラミドス则有一定几率冲下来，如果发现妖术士主动进攻，那就要抓住这个机会一口气干掉她，否则等对方的强力回复职业赶过来时就很难对付了。ザパン的HP低于20%时依旧会撤退。

Battle 12 アルモリカ城・城内

这一章只能派一个人出场和威伊斯单挑，这里推荐的人选自然是主角德尼姆。威伊斯的能力很强，物理攻击对其造成的伤害很低，因此这一仗需要将主角转职成魔法师，然后学会黑暗魔法里的吸血魔法（ドレインハート），如果魔法师等级不够也没关系，只要对应吸血魔法的"吸精の咒文书"有4本左右也可以。技能方面必须装备"消耗品使用Ⅰ"和"魔法攻击力UPⅠ"，如果有"人体学"则更好。开场后首先使用道具"マジックリーフ+2"给自己补魔，第二次行动时用个"キュアリーフ+2"给自己回血，之后就可以用吸血完胜威伊斯了。威伊斯HP低于20%时触发剧情，之后的选项将决定下一章的路线，选择第一项则重新返回公爵阵营，之后进入N路线；选择第二项不原谅公爵则继续维持C路线。

第二章（L路线）
谁も仆を责めることはできない

Battle 1 バルマムッサの町

剧情进行完后直接就切入了战斗，在亲手化为废墟的バルマムッサの町和敌人开战。我方初期仍然处于地势较低的位置，但是敌人也没有什么强力角色，站位也很分散，可以逐个击破，注意回复即可。

Battle 2 ゾード湿原

本关开战之后敌人就会压过来，我们可以在原地守株待兔，最好先击破狮鹫，否则后面的回复系和法术系的队员可能会被他们偷袭，剩下的敌人里三名狂战士（バーサーカー）最好能尽快击破，不要给他们进攻的机会，身为魔法师的目标敌人会主动向我们冲过来，这真是一种大无畏的找死行为，那我们就成全他好了。

Battle 3 リィ・ブム水道

下水道的地形比较复杂，大量不可进入的水面地形限制了我们的作战范围，敌方的三只章鱼能够在水地形里移动，最好把它们引上岸来个个击破，免得道具或者卡片落在水里我们捡不到（如果职业等级达到11，可以学会技能"ウェイドスルーⅠ"，这样就能在水里移动了），敌方的远程火力严重不足，只有一名弓箭手能远程攻击，快速解决掉后就可以靠射程来欺负敌人了。

Battle 4 レイゼン街道

上一关完成后查看沃伦报告后才会出现本关，开战后拉薇妮丝出现，两个选项对她是否加入没有影响，只是影响本战中她的身分，选1的话是第三方，选2的话是我方GUEST，本关惟一的难点是实力强劲的BOSS，防御力高到令人发指，魔法的作用不大，打他的时候要有足够的耐心，让女武神为我方的角色加好能力之后再围攻他，魔法师要随时远离他的攻击范围，他恐怖的攻击力打到弓箭手和魔法师几乎是秒杀。



Battle 5 港町アシュトン

地形是我方居高临下，如果有翼人弓箭手的话就让他飞到初始位置前的屋顶上，干掉对面楼顶的敌方弓箭手后就能利用地形优势狙击全场的敌人了，石像兵有威力较大的范围攻击，不要站得太过密集，本关目标敌人的职业是僧侣，轻松灭之。

Battle 6 港町アシュトン

阿萝塞尔领着一群弓箭手来截杀德尼姆，地形和上一关一样，但是这次轮到我方被压制了。敌人弓箭手甚多，最好利用地图上的房子来躲避对方的弓箭，同时我方的弓箭手要集中攻击对方的弓箭手，争取在最短时间内将对方的弓箭手减少至两名以内，然后就可以让翼人弓箭手站上房压制对手了，至于阿萝塞尔，如果我方有普雷桑斯神父在队的话，会和她发生对话，然后她主要的火力就会集中在神父身上，这点可以稍微利用下，减轻我方其他单位的压力。

Battle 7 クアトリガ砦

本关的难点在于如何保障海盗大叔ザパン的生命安全。大叔的战斗欲望很强，会主动出击，他所在的位置是敌人的腹地，如果我们施救不及时的话，大叔被敌人围殴的时候挂得很快，建议多买几个“生命の咒文书”当回复道具用，同时近身攻击的角色向左侧移动缠住两名独眼巨人，弓箭手们清理大叔周围的敌人，这样战斗就进入了良性循环，攻击力出色的大叔还能成为我们的得力助手。在ザパン没死的情况下，战后剧情选择第一项则ザパン加入队伍。

Battle 8 タインマウスの丘

本关中，敌人的回复职业相当多，战斗力自燃大打折扣。惟一的例外是敌人部队后面的将军グアチャロ，将军的能力非常强，加上他一旦受伤，护士们肯定第一时间给他回复，想要直接黄龙干掉他是几乎不可能，好在他的第一目标是通过右侧撤退，我们可以在他撤退半路上截杀，不过放走他的话可以在后面的关卡中收得隐藏人物，因此还是放他走吧，只要不挡他的路他是不会出手的。等将军撤退后清理掉剩下的救护部队成员就可以搞定收工了。

Battle 9 ゴルボルザ平原

ガズン的职业是忍者，丰富的忍术使得他成为了一个非常棘手的敌人，要注意随时查看他的状态，“空蝉の术”可以完全抵挡一次物理攻击，是个比较讨厌的技能。忍术攻击基本上都是附加异常状态的，攻击力不高，不过“土蜘蛛の术”的多次攻击非常强力，HP不多的人受到此招攻击有挂掉的危险。要趁他没有冲过来的时候快速清理掉其他杂兵，两个龙人虽然会和他一起冲过来，但是在我方人海战术面前，还是不堪一击的，总之尽量少给ガズン出手的机会。

Battle 10 古都ライム

敌人数量不多，但是能力都很强，好在本关地形复杂，敌人基本上不会同时赶到，两名BOSS也不会冲锋，可以先集中兵力，以最快的速度将冲过来的一波波杂兵给解决掉。在处理两名BOSS的时候，优先攻击威伊斯较好，把他的HP降到很低的时候会发生剧情强制结束战斗，这样可以保证阿萝塞尔不死。本关结束后可以买些“生贽の烙印”，后面会用到这个道具。

Battle 11 アルモリカ城・城门前

城门前地形狭窄，还有两头实力不俗的龙堵路口，先用远程攻击磨死两个石像兵，然后把龙引过来，不要让两头龙处于对方弓箭手的火力掩护范围之内，干掉龙之后记得一定要捡起他们的遗留物。清理完周边的杂兵后就剩下BOSS和两名魔法师，BOSS精通水魔法和暗魔法，杀伤力很大，好在行动速度不算快，一拥而上的话很容易在一轮行动内解决。

Battle 12 アルモリカ城・城内1

一开始先清理掉右手边二层的三个敌人，尤其是弓箭手，他们能在这个位置攻击到我方所有的人。之后敌军正面的大部队会冲锋，一边冲弓箭手还击一边提供火力掩护。BOSS能力很强，而且冲得非常靠前，如果不在乎卡片和道具的话就直接全力打倒他过关好了，想多捞一点的玩家可以让两个血比较厚的防御型职业缠住他，其他人躲在远处跟杂兵对射，这里多几个远程攻击型角色比较占优势。全灭敌人不是难事。

Battle 13 アルモリカ城・城内2

和莱昂纳鲁的单挑比较有难度，可以让主角转职为回复型职业，让本关的GUEST威伊斯（如果阿萝塞尔存活的话，她也会帮忙）去和莱昂纳鲁对砍，主角和卡秋娅负责回复，先对莱昂纳鲁用一个“生贽の烙印”降低其攻击力，然后就可以在一旁看戏了。威伊斯的必杀技攻击力不低，本战要不了多长时间就能结束。

第三章（C路线）

驱り立てるのは野心と欲望、横たわるのは犬と豚

Battle 1 港町アシュトン

比较简单的关卡，地形优势可以占很大的便宜，而且敌人的数量也不多，除了一个石像兵比较耐打，其余的作战单位不构成任何威胁。



Battle 2 ゾード湿原

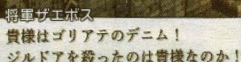
依旧是很普通的过场战斗，敌人的配置里有忍者，要小心这个职业的二回攻击。由于少了卡秋娅这个强力回复职业，因此队伍里需要多出一个如女武神、骑士这样的半攻半回复的职业来确保队伍的持久力。

Battle 3 コリタニ城・城门前

初期的地形对我们比较有利，可以原地待机等待敌人从两个方向攻过来，记得多配置点会回复魔法的职业。将冲锋以及增援部队全部解决干净后，就可以上前解决城门口的敌人了，虽然此时他们已经附加了不少有利状态，但是人数的差距依旧可以轻松虐杀他们。

Battle 4 コリタニ城・城内

一开始ザエボス将军和前排的敌人会直接冲过来，我们只需要在原地布好阵型等他们过来。敌人的回复职业可进行远程补给，要趁后方的辅助和回复职业与前方的敌人脱节的时候一口气干掉一批人，等后方的支援赶过来时前方就基本没多少战斗单位了。这时敌方全军会后退，之后就该我们压过去虐杀了。战后的选项无论选择哪个卡秋娅都会离开队伍。



Battle 5 レイゼン街道

这场战斗多上几个会使用除灵魔法的单位，一开始地图上就有许多已经停止行动的不死单位，用除灵魔法全部清除干净后，这一关就非常简单了。

Battle 6 バハンナ高原

对方一开始占据高地，先原地不动等狮鹫、龙和驯龙师靠近后逐个歼灭，期间骑士首领会在悬崖附近上下移动，可以趁机用远程攻击打两下。解决掉先头部队后，就必须硬着头皮冲上高地了，骑士的位置比较靠前，如果不贪图经验和道具就直接杀掉过关吧。

Battle 7A ブリガンテス城・南

敌人依旧占据了有利地形，建议一开始全军远程攻击单位往左移动，尽快占据左侧的高地。留下防御力高的单位往右移动，在右边狭小的空间里吸引敌人弓箭手的火力，顺便堵截攻下来的近战单位。学会了催眠魔法的魔法师职业可以派一个到右边去，这样可以减轻吸引火力的单位的压力。只要等左侧的同伴占领高地，胜利就离我们不远了。此战吸引火力的部队必定有所损伤，但是为了顾全大局，一点点牺牲是必要的。

Battle 7B ブリガンテス城・西

如果队伍整体实力不够强的话，建议选择从西边突入。这一关的地形比较平坦，原地布阵等敌人冲过来，等干掉冲锋的敌人后，剩下的残兵自然也就不是玩家的对手了，比7A简单多了。

Battle 8 ブリガンテス城・城内

城内的战斗依旧比城外简单，除了对付石像兵比较费劲外，几乎没什么难点。由于很快就会进入战斗阶段，因此法系职业可以趁对方还没靠近时使用道具加满MP，之后打起来就不愁没MP了。ザエボス将军会直接冲过来，可以直接杀掉过关，当然也可以留下他等全灭杂兵后再干掉。

Battle 9 バハンナ高原

想收剑圣哈波利姆（ハボリム）就必须在本关保证他的存活。哈波利姆有很大几率被对方的忍者使用忍术禁止移动，此时我们只要保证将回复职业移动到能给他加血的位置就够了，骑士和战士在前面当肉盾，其余远程攻击职业全在坡上发动攻击。哈波利姆的能力比较强，一时半会死不了，实在不行就让翼人飞过去使用道具或魔法书进行回复。如果哈波利姆侥幸没有被禁足，那就比较麻烦了，他会不停往敌阵冲，敌方首领的魔法攻击威力很高，保险起见还是多买点魔法书让翼人飞到哈波利姆身边救急吧。战后选择第一项则哈波利姆加入队伍。

Battle 10 コリタニ城・城门前

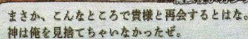
很有难度的一关，刚开始要对付的章鱼和几条龙非常耐打，建议先将魔法师、战士等常用职业等级升到15左右，再将这些主攻职业的“龙学”、对应属性魔法的补正、物理攻击力或魔法攻击力上升等技能给学会并装上，否则光是前面几条龙就足够灭团了。对方的骑士会直接攻过来，实在不行就挡住一边的敌人，全力攻击骑士所在这一侧的敌人，毕竟干掉骑士就可以过关了。

Battle 11 コリタニ城・城内

一开始会出现选项，选择第一项为单挑，第二项则为普通战斗。莱昂纳鲁的实力很强，不过魔法师等级够高，并且学会一系列增加法术伤害和对人特效的技能时，依旧可以用魔法师来轻松搞定。一开始两人距离较远，可以趁此机会把MP补满，之后在最远距离使用暗黑魔法“ワードオブペイン II”，然后不断拖距离使用这招，每次可对被降低暗属性耐久的莱昂纳鲁造成40点左右的伤害，6~7次就可以结束战斗，HP不多时就使用高级回复药撑过去。选择普通战斗难度也不高，莱昂纳鲁会直接冲过来，一群人集中攻击他也很快就可以结束战斗。

Battle 12 ウエオブリ山

再次遭遇魔兽使ガンプ，不过这次他的宠物多了两匹，如果在战斗中杀死他的宠物，他会马上给自己加有利状态，并且给我方全体附加负面状态，最好避免出现这种情况。虽然这场战斗敌人大部分都是飞行生物，但在对方没靠近前还是可以利用地形优势占到不少便宜的，ガンプ进入攻击范围后就尽快干掉吧，拖得越久对我方越不利。



Battle 13 古都ライム



和敌人的距离比较近，因此一定要在最短时间内摆好阵型迎敌。敌人的首领是亡灵骑士，攻击力非常高，而且开战后就会直接冲过来。但由于中央的道路很狭窄，很大程度限制了他的表现，在他还被困在狭窄的通道里时就可以全体使用远程攻击结束战斗了。

Battle 14 ボード砦

前往アルモリカ城，剧情之后白骑士ミルディン和ギルダス加入队伍，然后便可以攻打ボード砦了。敌人是暗黑骑士军团，并且有着非常明显的地形优势，不过那些杂兵的能力值都不高，弓箭手和魔法师数量不多，可以配置双魔法师阵容，队伍分成两组分别在左右诱敌，魔法师可以使用催眠魔法等限制对方魔法师的行动，其他职业集中力量攻击近战职业，要赶在对方首领下来前排除大部分近战职业的威胁。

Battle 15A フィダック城・南

在此之前可以先去フランパ大森林，这里都是一些杂兵战，深处有龙一类大型生物，刚收的白骑士可以派出来练练级。突入フィダック城后依然可以选择南和西两条路线，南门的战斗稍微困难一些，首先要对付的就是两条龙，一定要在对方后续部队赶来前迅速干掉。这场战斗中敌人的增援数量非常多，要做好打持久战的准备，首领是一个魔法师，不会主动出击，一定要确定对方没增援部队后再开始进攻。

Battle 15B フィダック城・西

城门前的四只石像兵和两个狂战士都非常耐打，而且物理攻击对石像兵的作用不大，因此此战应该以法系职业+骑士、女武神这类能攻能防能回复的职业为主。这一关的敌增援部队依旧很多，对方的首领会直接冲过来，不过移动速度较慢，需要等上一段时间。敌首领会使用范围辅助魔法，比较讨厌，等他靠近了我方的攻击范围就全力狙杀吧。

Battle 16 フィダック城・城内

这一仗的任务是干掉奥兹（オズ）和奥兹玛（オズマ）两个暗黑骑士首领，左侧的三头龙防御力不高，靠弓箭手就能干掉，解决掉这条龙之后就该把重点放在下方的奥兹身上。奥兹的近战攻击力不俗，因此远程战斗单位依旧是主力，他的魔法抗性较高，此战可以考虑减少魔法师的出战人数。在对付奥兹时全队先稍微往右侧移动，否则左侧高处的弓箭手就会有机可趁。上方的奥兹玛从开始战斗后就会往我方阵地移动，她的物理攻击非常高，如果在她赶下来之前没有解决掉下方的敌部队，那就比较危险了。对付奥兹玛的高伤害，可以用骑士的技能“ファランクス”来抗，不过也只能抵抗对方的一、两次攻击而已（因为没有足够的TP来发动技能），要趁这段时间解决掉她。好在她的双防都低于奥兹，打起来不算费劲。



第三章（L路线） 欺き欺かれて

Battle 1 マドュラ冰原

杂兵不强，但是作为BOSS出现的骑士ディダーロ非常强劲，攻击力和防御力都高得惊人，还能通过技能反射魔法，好在行动速度不快，可以围攻致死。

Battle 2A ブリガンテス城・南

非常困难的一关，地势压倒性地不利，建议不要走右侧，从左侧迅速登上比较高的地方，不然会被对方密集的箭雨射得抬不起头，然后就是利用翼人无视地形的移动方式想办法干掉城墙上的三个弓箭手，即使不能马上干掉，把他们赶下城墙也是很有必要的，但是也要留心翼人的HP值，一定要及时回复，一旦翼人被射死在城墙上就基本上宣判了玩家的死刑。聚集在城门前的几个杂兵非常难缠，最好让翼人弓箭手站到城墙上慢慢攻击，不要轻易走进对方的攻击范围，否则他们一轮攻击下来很可能我方会损失惨重。本关惟一令人欣慰的一点是BOSS的能力一般且酷爱冲锋陷阵，支持不住了就打倒他直接过关吧。本关决胜的关键就是弓箭手的强度，多上几个弓箭手会轻松些。



Battle 2B ブリガンテス城・西

比起南边来可是简单多了，等着敌人分批上钩即可，对方的BOSS是一个弓箭手，射程很远，可以选择从右侧迂回包抄。

Battle 3 ブリガンテス城・城内

本关敌方有四名弓箭手，我方最好稳扎稳打步步推进，不要一下子冲得太前，受到敌人集中攻击的话很难不造成伤亡。如果想收得拉薇尼丝，那么本关需要触发和BOSSディダーロ对话的剧情，因此我们不能直接收拾他过关，先解决掉杂兵吧，降低ディダーロ的攻击力之后他的威胁就不那么大了，等对话完之后集中火力干掉即可。战后剧情选择第二项则ジュヌーン加入队伍。

Battle 4 バハンナ高原

我方初始位置比较有利，高度差可以让我方远程攻击单位占很大优势，目标敌人是一名忍者，他的移动力比较强，经常会甩开自己的大部队单独冲到我方面前，集中火力秒掉即可。

Battle 5 レイゼン街道

战斗开始时有两个处于假死状态的僵尸龙，一定要在两回合之内将这两个家伙净化掉，否则很可能被对方夹击（建议让行动力高的单

位移动到僵尸龙附近，直接使用魔法书进行净化），敌人中有两个可以使用忍术的角色，比较难对付，我们可以将队伍整体往回撤，把战场尽量拉近我方初始位置。等对方冲过来时，全力干掉对手的忍者，而回复系角色移动比较慢，等他们赶到时战斗也基本结束了，BOSS的攻击带有穿刺效果，小心应付即可。

Battle 6 コリタニ城・城门前

本关大量的水地形缩小了我们的作战半径，这里实力足够的话（有ヴァルキリー、ルーンフェンサー和翼人弓箭手）可以兵分两路，由于所处位置的不同，正面的敌人会先冲过来，而城门前的敌人要很晚才能杀过来，我们可以先隔着河干掉他们的弓箭手，消灭对方弓箭手之后大部分部队可以沿着右边突破，这样可以把敌人的部队吸引到右边，然后再让小股部队直接渡河包抄敌人。一段时间后，敌人的增援部队会不断赶到，包括女武神，亡灵骑士，忍者等棘手的兵种，这里消灭敌人一定要快，看到亡灵骑士出现就第一时间消灭。BOSS虽然是弓箭手，但依旧喜欢冲锋，如果两股部队能在城门前会师的话，离胜利也就不远了。

Battle 7 コリタニ城・城内

本关的敌人数量非常多，而且基本都是强力角色，好在地形比较给力，中间是一座狭窄的桥，我们可以在桥头等待敌人主动进攻（不要轻易跨过桥的中线，否则很容易被对方覆盖半场的箭雨射成刺猬）。近身攻击手堵住桥头的通道，弓箭手负责清理从桥下过来的敌人，算是比较轻松的打法。BOSS是将军ザアチャロ（如果没有在前面杀掉他的话），实力还是那么强劲，而且敌方的辅助单位还会给他强化状态，一定不能让他靠近我方的弓箭手或者魔法师，有条件的话最好用必杀技快速秒杀掉。

Battle 8 バハンナ高原（满足拉薇尼丝加入条件时才能进入本关）

战斗开始之后先打倒围攻拉薇尼丝的敌人，之后逐步推进即可。收得方法参见后面的“全角色加入方法”。

Battle 9A スウォンジーの森



敌人的阵容比较豪华，阵前的两头龙非常难对付，好在它们会比其他的敌人早到很多，先集中火力干掉这两头龙（如果有龙骑士的话会简单一点），之后敌人会冲锋，我们可以在初始位置附近守株待兔，留神敌方的两名魔法师的魔法攻击即可。

Battle 9B ボルドュー湖畔

本关敌人多为不死单位，注意人员搭配。一开始就有四个不死单位直接处于假死状态，记得把会净化魔法的队员放置在队伍前面，开战之后以最快速度净化掉那几个敌兵，这样战斗难度就大幅下降了。

Battle 10 タインマウスの丘

本战关系到人员加入，所以打法比较特殊，上来之后先不要动，对方的魔兽使会冲锋过来，狮鹫不会主动攻击，最好也不要理他们，等魔兽使冲上来之后围殴即可，注意不要打死了，把他打到濒死的时候他就会撤退，战斗结束。

Battle 11 アルモリカ城・城门前

这是一场硬仗，敌方的两头龙和两个石像兵都非常强力，好在他们不会一起冲过来，可以在原地不动等着龙过来，集中清理掉之后继续等待敌人上钩，同时注意尽量让自己的HP保持在满值状态并尽量提升魔法师的MP值，准备好之后再来到前方的台阶处等待对方杀到，然后用魔法轰炸快速解决对手，因为对手的增援很快就会赶到，战斗拖长了对我方不利。



Battle 12 アルモリカ城・城内

敌人数量不算多，能力也一般，对于身经百战的我们来说已经不算什么强敌了，战术就不过多提示了，觉得难的朋友可以选择在中间的石像附近和敌人周旋，利用石像分割敌方部队。战后威伊斯和阿萝赛尔生存的话就会加入队伍。

Battle 13 ウェオブリ山

本关是个获取优质道具的好地点。敌人非常多，而且以不死单位和龙系为主。胜利条件为敌全灭，一段时间后敌人的增援会赶到，总共六个，以骷髅和蜥蜴人为主，善用魔法的话消灭起来不难。惟一比较麻烦的是右边的高台，可以考虑先下手为强，派一部分部队率先杀上高台，战斗会轻松些。

Battle 14 古都ライム

本关主要的目的就是保护盲眼剑圣哈波利姆，实际难度和运气成分有关，如果剑圣一开始就向我方靠拢，那么本关就几乎没有难度，剑圣还会成为我们的得力助手；如果开战之后他向对方阵营冲过去的话，那么就需要我们的翼人以最快速度上前救援。BOSS的实力一般，围攻的话可以很快解决，战后出现的选项选择第一项则剑圣哈波利姆加入队伍。

Battle 15A フィダック城・南

敌人居高临下的一关，注意不要冲得太快，否则魔法加弓箭的滋味可不好受，更令人难受的是BOSS是站在城墙上不动的，想慢慢磨死对方也是不太现实的，因为对方的回复系角色相当多。因此只能慢慢清理杂兵，一步一步往前挪。开战前最好多买一些道具应急，因为本关稍有不慎就会被打死在城下。如果不想慢慢打的话可以试试一种赌博战术，就是利用弓箭手和翼人的必杀技，保护着他们冲到能打到BOSS的位置用必杀技以最快速度干掉她，不过需要注意角色的行动顺序，一旦失败，就读取存档从来吧。

Battle 15B フィダック城・西

比南面简单多了，敌人的数量虽多，但是缺乏回复手段，而且非常喜欢前冲，BOSS更是会从城楼上下来和我们决战，等着他们就好了，只是要注意一下敌方增援的弓箭手。

Battle 16 フィダック城・城内

开战之后德尼姆的位置非常不利，战前要调整装备，争取让德尼姆比对方先行动。可以行动后马上和大部队合流，全力干掉面前的奥兹和四名暗黑骑士，然后在楼下的大厅里等待另一个家伙下来决战。敌人能力不强，又是一个一个下来的，不难解决，注意回复即可。

第三章（N路线）すくいきれないもの

Battle 1 アルモリカ城・城门前

我方出场人员非常少，本关依靠GUEST角色即可，BOSS离我们虽然近，但是一般不会盯着我们打，算是非常简单的一关。

Battle 2 ボード砦



动，所以一开始就要全力向上进军，不要管敌人的攻击。当然除了勇猛外，还需要一点运气成分，因为只要奥兹玛一出手，赛莉艾几乎是必死。由于上方地形比较复杂，弓箭手们经常会

本关的难点是如何保证赛莉艾（セリエ）的存活，由于她处于敌人的包围之中，还被施加了重力魔法，基本上就是只能站在那里不能被凹凸不平的地形挡住箭支，对于冲锋十分不利，总之想救赛莉艾，本关的难度会非常高，可以考虑通关后再来完成。

Battle 3 タインマウスの丘

本关的打法比较特殊，如果干掉BOSS的宠物，他便会给自己附加有利状态，还会给我方全体带来各种能力下降的效果，能不惹还是不惹吧，为了让这个魔兽使日后加入，这里要全力攻击他（会冲锋），他的HP比较低时就会自行撤退，战斗就结束了。

Battle 4 クァドリガ砦

本战中有三名我方GUEST角色以濒死状态倒在战场上，建议救起来，虽然他们的攻击力不敢指望，但是作为辅助角色来说还是有一定作用的，本战的地形落差依然很大，弓箭手要注意障碍物，敌人的实力倒是不强，稳扎稳打即可。战后活下来的GUEST会加入，而且会出现两次选项，第一次选项无影响，第二次的选项选择1则剑圣哈波利姆加入队伍。

Battle 5 港町アシュトン

本关的敌人全部是不死单位，建议多带几本"除灵の咒文书"。GUEST角色很强，一个负责冲锋一个负责回复，没什么危险，本关比较轻松，可以慢慢来，只是注意要优先净化僵尸化的龙即可。战后出现的选项选择第一项则デボルト、オリアス加入队伍。



Battle 6 ヘドン山

本关要过关其实很简单，BOSS站在了一个毫无遮拦的地方，这时如果我们有几名强力弓箭手，可以在他行动之前就解决掉。不过想全灭敌人的话就要多备几本"除灵の咒文书"了，依旧要优先净化掉僵尸龙。

Battle 7 バンハムーバの神殿

极其简单的一关，上来之后先超度附近的4个不死单位，然后怎么打就随意了，敌人真的很弱，没有什么可注意的，如果翼人弓箭手能用必杀技的话，甚至可以隔着中间的深渊直接把BOSS射死。

Battle 8 ダムサ砦

依旧是死灵为主的关卡，战术还是没有变化，这次的不死单位里连龙都没有，完全可以慢慢一个个地消灭，除了BOSS外的敌人都会冲锋，原地等着他们即可，什么时候打得不耐烦了就集体匆匆，干掉BOSS过关。

Battle 9 コリタニ城・城门前

兵分两路，一路从左边过河拖住敌人，一路直接从右边以最快速度杀上去，能对敌人造成合围之势，打起来轻松很多。但是这个战术需要过硬的实力配合，尤其是过河的部队，一定要保证是由生存能力很强的队员组成的，否则一旦被击溃，敌人就能缓出手来对付我方右侧的突袭部队，如果对实力没自信的话可以让队员在河边和对方隔河对峙，拖住对方的部队，这么打会慢一些，但是相对保险。

Battle 10 コリタニ城・城内

本关敌人不太愿意冲过来，我们不能守株待兔，不过没有敌人的压力我们也能安心地提升自己的MP值以使用高等级的魔法。等积蓄完毕后就一口气冲过去，争取第一轮攻击就能把敌人的前卫击溃，之后的战斗就比较常规了。BOSS的能力很强，注意不要让他攻击到队伍后面的法师和弓箭手，我们要在桥前面组成一道不可逾越的防线，才能有效降低伤亡，等到敌人的弓箭手和法师全部阵亡之后，战斗就会变得异常轻松。

Battle 11 ウェオブリ山

敌人还是不死单位，原地等待敌人上钩即可，不放心的话可以先击破左边的敌人，会轻松一些。本关难度很低，就纯当练级关卡来看待即可。

Battle 12 古都ライム

敌人数量不少，其中还有两头皮糙肉厚的龙，不过不难对付。敌人喜欢在中间扎堆，我们突击过去直接和对方展开决战都不吃亏，本关需要全灭敌人，留神敌人包抄后路即可，总之对于现在的我们来说，本战还是比较轻松的。战后回到アルモリカ城触发剧情，选项随意。

Battle 13A フィダック城・南

敌人居高临下，并且以远程攻击兵种为主，更要命的是以BOSS为首的魔法师军团根本就没有冲出来跟你决战的意愿，需要玩家自己攻上城墙去了结他们。在冲上城墙的道路上很可能会铺满了我方将士的鲜血。本关一定要带足回复型职业和回复道具，一旦上了城就好说了，BOSS的抗打击能力是很弱的。

Battle 13B フィダック城・西

敌方阵中的石像兵非常生猛，但是由于敌人行动速度不一致，经常是一小拨一小拨地来到我方面前送死。敌方的BOSS倒是个汉子，会冲出来和你决战，等着他即可。需要注意的是本关增援不少，但都是单个出来的，威胁不算大，不过由于他们出现的位置可能是我们的后方腹地，还是要先下手为强解决他们。

Battle 14 フィダック城・城内

比起L路线的同名关卡，本关还要简单一些，只有一个BOSS，而且初期围攻德尼姆的只是几个暗黑骑士，BOSS在二楼，暂时威胁不到我们，大家对实力有自信的话还可以无视一楼的几名暗黑骑士直接杀上去干掉BOSS过关。

第四章 手をとりあって

Battle 1 バハンナ高原



往ブリガンテス城前进，途经レイゼン街道时有可能进入能出战12个人的野外战，可以在这里刷刷职业等级，路过バハンナ高原时遭到敌人的阻截，比较简单的一场战斗，虽然有两条龙，但是以我们目前的职业等级和装备打起来已经不困难了。优先占据左边的高地，之后就等着敌人自动过来送经验吧。

Battle 2A ブリガンテス城・南

虽然地形对我方不利，但是敌人数量不多，而且右侧的部分敌人一开始离我们很近，用弓箭手可以轻松解决那几个靠前的敌人（装备上目前最好的弓，基本两箭就可以干掉一个，如果不行就让女武神加个属性攻击）。忍者等移动力强的职业从左侧包抄，翼人飞到右侧的高墙上往下攻击，很轻松就能过关。

Battle 2B ブリガンテス城・西

依旧很简单的关卡，等敌人主动过来送经验即可。过关后进入ブリガンテス城，剧情后四姐妹之一的奥利维亚（オリビア）加入队伍。

Battle 3 ヘドン山

敌人处于位置较高的地方，但是除了两条龙外，其他敌人要么离我方队伍较远，要么就无法通过岩浆，因此前期可以集中力量将威胁最大的两条龙搞定再说。由于有岩浆的阻隔，因此可以靠站位让防御高的职业把龙挡住，这样防低攻高的职业就可以在较远的地方安心输出了。敌人的首领会以比较快的速度冲过来，不贪图经验可以直接杀掉完事。

Battle 4 バンハムーバの神殿



这一关我方全员可在阶梯上作战，前面的路口用高防职业来挡住，之后就用弓箭手狂轰滥炸吧。使用弓的话，在高处可以射到射程以外的地方，高度差越多，射得就越远，想快速过关可以直接在左侧最高处四次射击搞定首领。雪莉（シェリー）的HP在10%以下时会撤退，想收她就不能在这一关把她打死。之后剧情里的选项将决定之后在バーニシア城的战斗中卡秋娅是否会留下，选择第一项则为留下，战斗结束后能通过选择选项让卡秋娅加入队伍；选择第二项则见不到卡秋娅。

Battle 5 ヴァネッサ街道

前往アルモリカ城和フィダック城触发剧情，之后就可以开启通往巴克拉姆的道路了。这场战斗我方将占优势，左侧的高地可以利用起来。首先要面对的依旧是皮糙肉厚的龙，开战后敌人全军会毫不犹豫地冲过来，因此最好能在大群敌人到来之前把龙先给解决掉。这一关可以配置一个忍者，装备技能“精神统一”，这样就可以100%给龙附加停止行动的状态，如此一来就不用担心远程和法系职业的生命安全了。敌军首领攻击力和防御力都较高，不过依旧可以用射手大军完胜。

Battle 6 ランベスの丘

本关敌人和我方队伍的距离很近，第二轮行动时就会触发战斗，因此我们在第一轮行动时就要做好准备工作，各种法系职业用道具补魔，比女武神先行动的非法系职业要优先给女武神使用补魔道具，等到女武神行动时直接给主攻职业附加属性攻击，这样就能在对方的龙进入我方射程范围内做好较完善的准备工作。之后便是按部就班的打法了，实在觉得吃力就强攻对方首领提前结束战斗。

Battle 7 ゾリューシ油田

油田会限制敌人的前进速度，而且我方部队的所在地又有地形优势，摆出强力射手阵，让敌人死在冲锋的路上吧。

Battle 8 バーニシア城・城门前

敌人数量较多，而且地形对我方不利，战术自然是布好阵型等对方自投罗网。铁皮石像兵的物防和魔防都很高，可以靠魔法让它们停

上行动。一部分敌人会囤积在城门口，将冲锋的敌人全部歼灭并完成好回复工作后就可以全军突击了。

Battle 9 バーニシア城・中庭

对方首领是暗黑骑士巴尔巴斯（バルバス），攻击力和物理防御比较高。开战后我方全体先往右移动，巴尔巴斯会不顾一切往下冲，当他进入我们的攻击范围时，大部分敌人都还在城门前晃悠，要过关难度不高，不高想要全灭敌人过关难度就非常高了，非自虐倾向的人建议别轻易尝试。

Battle 9 バーニシア城・城内



一关的主要目标是暗黑骑士兰斯洛特（ランスロット），他会和其他暗黑骑士一样快速冲向我方阵地，和后面的大部队严重脱节，很容易就能搞定他过关。过关后（卡秋娅在战斗中没死，不过开战后卡秋娅几乎没有什么动作，只要玩家不主动去杀死她，那么她就不会死）的对话中选择"たしかに置き去りにしたよ"、"仆は姉さんを爱している"，返回フィダック城时卡秋娅加入队伍。

在之前的バンハムーバの神殿一战后的选择将决定卡秋娅的去留，本关敌人数量不少，而且能力也比较高，但是离我们的距离非常远，原地待机等待他们攻过来，等敌人逼近时，我们的MP和TP也蓄积得差不多了（连回复药都省了），加好状态开始虐吧。这

Battle 11A ボルダー沙漠

比较简单的关卡，我方一开始占据了很大的地形优势，加好状态后慢慢推进即可，保持敌人始终在低处，这样很快就能全灭敌人完成战斗了。这一关和11B只能任选其一，建议选择这一关，可以节约不少战斗的时间。

Battle 11B ヨルオムザ峡谷

难度比11A大得多，水地形限制了我方大部分角色的行动，如果装备能在水上移动的技能又不划算，因此只好在有限的范围内布置阵型了。敌人离我方部队比较近，还有三只物理防御力较高的章鱼要对付，因此道具就不要吝啬了，法系职业可以考虑多安排几个。

Battle 12 ウェアラムの町

这一关我方处于极大的劣势，这个地图的高低差非常恐怖，建议将远程攻击单位的弓全都换成弩，直线射击的弩算好距离可以打到高处的敌人。这是一场硬战，死伤在所难免，一开始就要往上冲到较平坦的区域，这样至少能保证有还手的余地。敌人的首领依旧会主动冲下来，抓住机会一口气解决掉离开这个让人纠结的地图吧。

Battle 13A ハイム城・城门前

开战后全员要向右移动，否则容易被左侧城墙上的弓箭手偷袭。如果觉得打起来比较吃力，可以在进入ハイム城之前先在野外练练职业等级、赚点技能点数，"物理攻击力UP Ⅱ"和"魔法攻击力UP Ⅱ"对角色相应能力的提升比较大，学会了这两个技能对接下来攻关十分有帮助。

Battle 13B ハイム城・南

三条分支路线中最难的关卡，难点在于城墙很高，想冲到中央区域交战损失会比较惨重，因此只能全员蜷缩在下方一块不大的区域等着敌人自己攻过来。刚开始的两条龙可以让高防职业站在阶梯处挡住它们的前进方向，接下来就可以火力全开虐杀这两个硬家伙了。如果骑士的移动速度不够快的话，可以先让翼人站位抗一回合，或者让忍者使用技能"精神统一"后用忍术封住龙的行动。解决掉两条龙后，我们的目标敌人差不多也杀到了，当然离胜利也就只有一步之遥了。

Battle 13C ハイム城・里门前

这一关龙比较多，不过敌人首领旁的两条白龙会守卫在她旁边，再加上这个地图比较平坦，敌人的数量也不多，因此难度不算大，等对方的首领冲过来时可以无视皮糙肉厚的龙，直接击杀目标敌人完成战斗。

Battle 14 ハイム城・中庭

没什么难度的关卡，将队伍移动到右侧平坦区域待机，等敌人靠近后加上各种能力，该打打，该烧烧，左边城墙上的弓箭手几乎等于是摆设，等敌人首领靠近后就离胜利不远了。

Battle 15 ハイム城・城内

敌人的实力都非常强悍，巴克拉姆国主布兰塔（ブランタ）的双防都非常高，特别是物理防御，普通攻击几乎就无法对其造成伤害。由于对付这个家伙需要花费不少时间来对付，因此这一仗最好首先全灭其他杂兵，最后留下布兰塔一点点消耗他的HP。布兰塔不会主动进攻，可以在原地干掉冲过来的杂兵，之后会有枪手、牧师、女武神和亡灵骑士各两名守在布兰塔旁边，步步为营、层层深入，可以保证付出较少代价的情况下解决掉这些杂兵，最后一群人对付一个人就没什么难度了。



空中庭园

这里和城内战相似，需要完成许多场战斗，不过需要打的战斗比城内战多得多。战斗难度很高，几乎所有的关卡都是敌上我下的情况，对玩家是非常大的考验。而且一旦进入就无法退出，因此最好先将队伍等级提升到25级左右，再购买足够的道具以及魔法书后再来挑战（其中回复类魔法书和除灵魔法可以考虑多入手一些，某些关卡里有不死单位，无法除灵的话想要全灭敌人几乎是不可能完成的任务）。由于大部分都是杂兵战，因此这里只对包含有特定敌人的战斗进行讲解。

18F 天と地の狭间



对方的石像兵和龙很快就会堵在路口处，后面的敌人也会逐渐攻过来，因此就不要对抢占平台抱有什么想法了，老老实实在初始地点那块不大的地方做好迎战准备吧。石像兵的双防很强，而且技能里有魔法回避，因此对它进行降防操作不怎么现实，于是各种给自己增加物攻、魔攻的卷轴和魔法这里要大量使用，只要解决掉两个石像兵问题就解决了一半了。为了堵路口，我们的防御型职业必定在地势上处于下风，如果是骑士的话，大幅降低伤害的技能"ファランクス"一定要装上，在HP不多时使用可确保自己能撑到回复职业的补给。本关切忌站在悬崖边上，否则一旦被敌人击退，就直接被秒杀了。

封印の间1

这一关我们只能出战5名队员，敌人则是巴尔巴斯和玛尔提姆（マルティム）两位暗黑骑士。这两人的能力值的比较高，建议用两攻一防一辅助一回复的阵容来对付，巴尔巴斯的防御较低，可以优先搞定他。这两人的魔法攻击比较低，虽然他们都会高级法术，但是不会对我们造成实质性的威胁。

封印の间2

从冥界复活的德鲁嘉尔亚（ドルガルア）除了物理攻击比较高之外一无是处，但是在他身边的是和我方部队一模一样的敌人，甚至连装备、技能、职业等级都一样，对付起来还是有一定难度的。此战推荐少用弓箭手和魔法师，多用近战型角色，这是为第二阶段战斗做准备。优先干掉防御力低的家伙，不过对方的战术也和我们一样，因此远程攻击型角色最好是先攻击再移动，尽量让对方角色的行动回合里攻击不到我们的弱势单位了。将德鲁嘉尔亚的HP削减到一定程度时发生剧情，之后进入第二阶段的战斗。

第二阶段要对付的就是真正意义上的魔王了，双防非常高，而且远程攻击几乎打不动它，魔法师的主要作用是吸MP，以现阶段的魔法也是打不动它的。对付这个家伙的主力就是各种骑士以及高物理攻击的职业了。剑圣这个职业不错，不但有不俗的伤害，而且还可以给群体附加有利状态，队伍中可以配备一至两个。有了魔法师吸MP，基本可以免除魔法攻击的威胁，不过魔王的必杀技非常厉害，范围攻击不说，平均伤害在200以上，不过近战职业配上增加HP上限的技能，血应该都能上300，不足为惧，只要后面的回复补给能跟上就没有多大问题，用魔法补不上来就直接使用道具。

游戏的结局

本作通关时共有3种结局，具体如下：

1.GOOD END：在第4章救出姐姐卡秋娅，并一直生存，这样的话结局就是卡秋娅成为新的女王。

2.BAD END：在第4章姐姐卡秋娅死亡，无论是杀死、劝说失败导致自杀还是在加入后的战斗中死亡，都会是同样的结局。德尼姆成为新王国的君主，但是在仪式上被暗杀…………

3.隐藏结局：在第4章姐姐卡秋娅死亡，并且通关时全民族的好感度都在30以上，就会进入隐藏结局。德尼姆虽然没有被暗杀，但是罗迪斯教国二十万大兵压境，形势危急。

隐藏迷宫介绍

フランパ大森林

总体地形较为平坦的迷宫，第二章中期阅读沃伦报告里关于大森林的新闻后就会出现。迷宫里总共有15个场景可以挑战，前期场景里的战斗比较简单，可以在这里提升等级以及刷技能点，后期的场景里各种野兽逐渐增多，特别是皮糙肉厚的龙，对付起来比较费事。迷宫深处有对应神将的战斗，神将本身和他的手下能力都非常高，而且神将还有霸体护身，战斗难度非常高，建议后期再来挑战。战胜神将后可以获得相应的称号。

海贼の墓场

第四章触发分支"传说的海贼"就会开启此迷宫。这个迷宫不大，一共有12个场景，迷宫里的敌人以不死系、翼人、蜥蜴人和章鱼居多，高低差较明显的台阶和水地形对职业和技能搭配有一定程度的限制。这个迷宫里依旧有神将出现，战斗难度很高，胜利后同样可以获得相应的称号。

死者の宫殿

死者之宫殿是SFC版中深达100层的最强迷宫，而且要想完美还需要去多次，其中的艰难困苦让很多玩家至今记忆犹新。在本作中死者之宫殿仍然健在，这次又会有什么秘密呢？先看看下面的Q&A。

Q.死者之宫殿如何出现？

A.首先要将剧情推进到第4章（路线不限），在バンハムーバ的神殿的战斗结束后，返回フィダック城会发生剧情，之后在沃伦日记中查看新闻中的"エクシター岛で谜の大爆发"，地图的左上角就会出现死者之宫殿的路线。

Q.这次仍然没有任何经验值吗？

A.这次战斗胜利会有少量的经验值。

Q.死者之宫殿只有3层？

A.在B3需要站到特定的地方，才可以打开去B4的门，方法和原版相同，具体位置可参考截图。



Q.怎么去19层？

A.先去B16。

Q.死者之宫殿一共多少层？

A.仍然是100层（包括DLC1是115层）。

Q.死者之宫殿的哪些层有剧情战斗？

A.以下层数有剧情战斗：B1、B2、B3、B5、B22、B41、B74、B100（冥府の祭坛）、B115（封印の间，需要DLC1）。

Q.为什么进去发现只有前3层有剧情战斗？

A.不能用通关后的存档直接去，需要穿越到4章前去。另外，进死者之宫殿之前需要和ニバス见过面，在第1章完成クァドリガ砦的战斗即可。如果选择C路线，那么在进死者之宫殿之前，还要先完成クレシダ的救出战斗。

Q.为什么命运之轮上，B3之后有分支？

A.L路线和C路线的话，B5遇到的是レオナール和ザエボス；N路遇到的则是普通的尸化敌人。

Q.有些层进去什么都没有？

A.24和65层是商店，进去后按○键，在菜单中选择商店进入，里面的咒文书和道具都是很不错的。

Q.还有什么好东西？

A.在这里你可以遇到某些特殊类型的敌人，比如南瓜，顺便说一下，南瓜也可以转职为歌姬的职业…………另外，几乎每层都会有稀有物掉落，耐心刷的话你会收获很多。

Q.怎么刷稀有物？我打了几十层也没拿到什么！

A.死宫的敌人等级会比我方出战的最高等级略高，但是有时会遇到明显比其他敌人等级高出一截的特殊敌人，一般来说这些敌人就有可能掉落稀有物。S/L到该层的特殊敌人出现后，找准目标攻击，接下来就是用战车系统刷掉落物品袋而不是卡片，而物品袋中也不一定就是稀有物，所以得继续用战车尝试各种可能。有些特殊敌人是不死或者尸化的，这种就要除灵之后才会掉落物品袋（或卡片）。

由于使用战车会影响到某些称号的获得，因此也可以用中断→读取中断存档来代替，但是时间消耗会增加不少。另外，如果己方等级超过特殊敌人的对应等级，那么它们的等级也会跟着提升，例如50级的单位出战的话，敌方也全部是50级，这样就无法分辨哪些是特殊敌人了，因此选择合适的等级来死宫探险也是必要的。

Q.多少等级来死者之宫殿是比较合适的？

A.单纯从获取稀有物的角度来说，20级甚至更低是最好的，但是在深层会遇到高等级的强力敌人。以完成B100为目标的话，建议30左右再前往死者之宫殿。

Q.B100之后就没什么了吧？我看命运之轮的线也结束了。

A.并不是这样。和原版相同，收集齐四风神器之后，再次来到B100，会发生另一场特殊战斗。BOSS身上可以偷到4种转生道具，有兴趣的别错过。

Q.原版最终秘宝ファイアクレスト这次还有么？

A.同样健在，甚至条件也相同。参考上条，四风神器+第二次来B100，战斗胜利后就会获得ファイアクレスト和十二神将の音叉。同时获得称号，此外，沃伦日记中追加民族好感度项。如图：



Q.四风神器这次也是每25层随机掉落一个？

A.不一样，这次的掉落情况如下：

名称	武器	地点	对应敌人
ゼピュロス	西风神之枪	サン・ブロンサ遺迹 浮游遗迹群1	LV30 ルフ
エウロス	东风神之锤	死者の宫殿B99	LV40 エクスキューショナー
ノトス	南风神之剑	死者の宫殿B99	LV40 ドレッドノート
ボレアス	北风神之斧	死者の宫殿B64	LV37 グリフォン

Q.要来这么多次死者之宫殿，每次都要整整100层…………

A.不刷稀有物的话，可以不理会岔路，会节省不少时间。另外，通过死者宫观光案内书Ⅰ Ⅱ Ⅲ，我们可以直接前往B76，这样就可以节省大量的时间了。

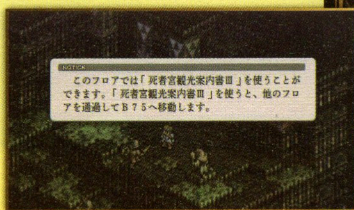
Q.死者宫观光案内书怎样获得？

A.通过初次死宫B100的BOSSニバス掉落的合成书ダイダロス秘传书来进行合成，ニバス也会掉落1个死者宫观光案内书Ⅲ。此外，B115的BOSS会掉落3个死者宫观光案内书各3本（需要DLC1）

Q.死者宫观光案内书如何使用？

A.前往指定地点会自动提示使用，具体地点为Ⅰ→B1，Ⅱ→B26，Ⅲ→B51，提示如图：

选择使用的话，会直接转移到25层以后，同时消耗一个对应的案内书；否定的话，就和平常一样一层层打下去吧！



Q.我有死者宫观光案内书，为什么在对应地点不提示使用？

A.除了要完成一次B100击败ニバス的战斗之外，还需要用击败ニバス的存档通关，这样穿越到击败ニバス后的穿越点后，就可以使用案内书了。

Q.死者之宫殿有这么漫长的战斗，有什么好的建议么？

A.每层都可以存档之后，死者之宫殿的难度已经下降了很多，不过面对等级更高而且一堆特殊职业的敌人，战斗的确不会轻松。可以给出的综合建议如下：

1）一定要带上会除灵魔法的同伴，因为死者之宫殿中会出现大量的不死或者尸类的敌人，对应的咒文书也可以多买一些，以便紧急时刻直接在战场上使用。

2）死者之宫殿地形非常险峻，飞行或者转移的同伴应该优先出战，增加移动力（ムーブプラス）和跳跃高度（ジャンププラス）的技能要尽量装备上。此外，装备转移指环（ワープリング）之类的物品时，虽然不能像原版那样直接改变移动方式，但是可以通过使用该装备（一战可使用多次，装备不会消耗掉）来临时获得对应的移动效果。

3）被推到空穴就会立即丧生，除了派遣飞行或者转移类型的同伴外，其他同伴尽量装备不会被击退的技能（アンチノックバック）。

4）遇到比自己等级高很多的敌人时，给敌人上异常状态是个应付的好办法，例如中毒和石化。

5）遇到商店要尽量补充各种药品。

サン・ブロンサ遗迹

遗迹是通关后才能前去的战斗据点，里面的敌人也相当强力，不少注意事项和死者之宫殿类似。首先需要在通关后完成歌姬ユーリア的加入，然后查看沃伦日记中的新闻“サン・ブロンサ遗迹发见”，地图上就会出现サン・ブロンサ遗迹，可通过レイセン街道前往。以后穿越到通关后的第二个穿越点后，直接查看该新闻后，就可以前往遗迹了。

遗迹分成两个部分：转律の塔（13层）以及浮游遗迹群（16层），在转律の塔的B3、B10和B12会有剧情战斗，其中B3敌方BOSS会转生出两个ディバインナイト（即原作中的天使骑士，这次男女都有），是说得的好机会，注意他们属于圣灵系。

十二神将

十二神将是本作的隐藏BOSS，只要持有“十二神将の音叉”前往指定场所，那么该处的敌人就会替换成对应的神将。注意战斗仍然是敌全灭，难度也较普通的战斗高得多。

神将有几率掉落所持的特殊武器以及2级龙语攻击魔法，此外还有可能掉落ダイダロス・ギア、ダイダロス・ラック以及オリハルコン，打倒神将后会获得相应的称号。

称号	出现场所	敌人名称	所持武器	所持咒文书
第一ノ将	死者の宫殿B86	ビジャ	毗沙门	冰碎の咒文书Ⅱ
第二ノ将	海贼の墓场 青碧の大空洞	エーニャ	焰魔	灾涡の咒文书Ⅱ
第三ノ将	フランパ大森林 深奥部	マイトレーヤ	金毗罗	歪土の咒文书Ⅱ
第四ノ将	死者の宫殿B96	イジャーナ	伊舍那	灾涡の咒文书Ⅱ
第五ノ将	死者の宫殿B93	チャンドラ	战捺罗	冰碎の咒文书Ⅱ
第六ノ将	浮游遗迹群4	ヴァーユ	伐折罗	弹雷の咒文书Ⅱ
第七ノ将	フランパ大森林 神变の大虚	ヴァジラ	金刚杵	弹雷の咒文书Ⅱ
第八ノ将	浮游遗迹群8	ラクシャ	罗刹	暴岚の咒文书Ⅱ
第九ノ将	死者の宫殿B77	アフラマ	阿修罗	热焦の咒文书Ⅱ
第十ノ将	死者の宫殿B89	アスラマ	娑伽罗	冥魔の咒文书Ⅱ
第十一ノ将	浮游遗迹群 中央庭园	アディティ	罗吼	冥魔の咒文书Ⅱ
第十二ノ将	浮游遗迹群14	サルンガ	波夷罗	辉星の咒文书Ⅱ

十二神将の音叉除了两个特定BOSS（二次B100的ブラックモア以及DLC1中的B115的ロデリック王）会掉落之外，需要通过合成来获得。

合成书：ダイダロス秘传书（死者の宫殿B100ニバス掉落）。

合成内容：十二神将の音叉＝ダイダロス・ギア+ダイダロス・ラック+オリハルコン×2。

素材入手方法：ダイダロス・ギア和ダイダロス・ラック（死者の宫殿B100ニバス必定掉落、十二神将有几率掉落）、オリハルコン（十二神将有几率掉落和偷盗、エセリアルビューティ有几率偷盗、バーサの神殿 至圣所BOSS（第二次）有几率掉落）。

另外，需要注意音叉是消

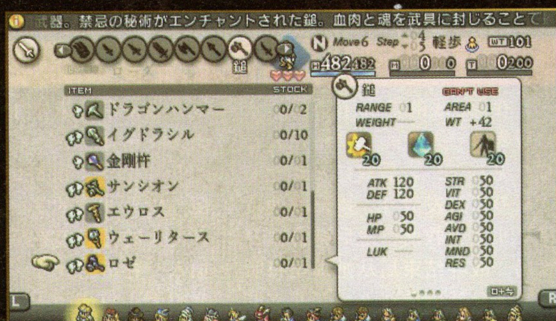
耗品，进入和神将的战斗后数量-1，无论是退却还是获胜。因此，要打12神将的话，就必须穿越回去刷12次100层死宫，这可是相当耗时的工程。

诅咒武器

原作中，使用化剑魔法可以将同伴变为相应的武器，本作中有类似的设定，不过这次魔法变成了相应的诅咒武器，数量也从3个变成17个。诅咒武器的入手地点都是在死者の宫殿，B53～B75之间。

诅咒武器的使用方法是让同伴装备上，然后在战斗中使用物品，然后选择该武器。使用后该同伴死亡（沃伦日记中死亡人数＋1），同时获得和同伴名相同的武器。注意，剧情同伴是无法使用诅咒武器来变剑的。

除了武器名字和同伴名相同之外，该武器的各项能力也和同伴的基础能力值直接相关，例如增加的STR值就是同伴STR基础值的1／2。让全能力100的同伴变成武器的话，你将会获得ATK和DEF+120，全部能力+50的超级武器！当然和原作的超级剑一样，由于会影响游戏的平衡，并不建议使用这样的武器。



全章节同伴加入方法

第一章

カノープス

加入路线：全路线共通

加入方法：正式战斗第一关タインマウスの丘，战斗开始时以NPC身分参战，战斗后正式加入。

プレザンス

加入路线：全路线共通

加入方法：在クリザローの町的战斗中生存，过关后加入。

フェリシア

加入路线：全路线共通

加入方法：在クリザローの町的战斗中プレザンス死亡，那么フェリシア将代替プレザンス加入

ヴォルテール、サラ

加入路线：全路线共通

加入方法：クリザローの町的战斗结束后加入。

第二章

ザパン

加入路线：L

加入方法：クァドリガ砦的战斗中生存，过关后加入。如果在第二章中没有收服，在第四章的港町ゴリアテ战斗中他还会登场，将其HP削减到20以下后触发剧情，选择"なんて言い草なんだ"即可让他加入。

アロセール

加入路线：C、L

加入方法：C路线时，在タインマウスの丘的战斗中生存，过关后加入；L路线时，在古都ライム的战斗中，不要打倒她，在三章占领アルモリカ城后，剧情加入。

システィーナ

加入路线：C

加入方法：首先在第一章古都ライム的战斗中生存，然后在第二章クァドリガ砦的战斗中救出バイアン，对话时选择"お手伝いしましょう"，在之后港町ゴリアテ的战斗中保证システィーナ生存。流程推进到ボード砦时触发剧情对话，选择"一緒に行こう、システィーナ"后加入。

フォルカス

加入路线：C

加入方法：クリザロー镇一战后作为GUEST暂时加入，在剧情推进到ボード砦时，如果システィーナ加入队伍，那他也必定会加入队伍；如果システィーナ死亡，对话时选择"バクラム人が敌なのではない"后加入。

バイアン

加入路线：C

加入方法：クァドリガ砦的战斗中救出他，在剧情推进到ボード砦时，如果システィーナ加入队伍，那他也必定会加入队伍；如果システィーナ死亡，对话时选择"敌はバクラム人ではありません"后加入。

第三章

ミルディン

加入路线：全路线共通

加入方法：アルモリカ城的战斗完成后加入。

ギルダス

加入路线：L、C

加入方法：アルモリカ城的战斗完成后加入。

ハボリム

加入路线：全路线共通

加入方法：L路线时，在古都ライム的战斗中存活，战后加入；C路线时，バハンナ高原的战斗中存活，战后加入；N路线时，ボード砦战斗结束后，在进入港町アシュトン前先行前往クリザローの町，之后在クァドリガ砦的战斗结束后加入。如果没有进行クァドリガ砦的战斗，之后在港町ゴリアテ的战斗结束后也能令其加入。

ジュヌーン

加入路线：N

加入方法：ブリガンテス城的战斗完成后选择"そんなことはありません"后加入。

ラヴィニス

加入路线：L

加入方法：在第一章バルマムッサの町的战斗中，干掉除ラヴィニス外的所有敌人后她会撤退，进入第二章后阅读沃伦报告的新闻"ロシリオン将军、捕俘に"，之后前往新出现的レイゼン街道。完成战斗后选择无关紧要，在ブリガンテス城的战斗一定要收得龙骑士ジュヌーン，然后在バハンナ高原的战斗里让ジュヌーン出战，把BOSS的HP削减到一定程度时他会和龙骑士进行对话，一共有两次对话，一定要看完。之后阅读沃伦报告中的"コリタニ公诱拐"，再次在バハンナ高原触发战斗，战斗中主角和ラヴィニス行动时会有数次对话，必须全部看过。如果ジュヌーン和カノープス出战的话，行动时也有对话。过关时ラヴィニス生存，则会有和解的情节发生，之后加入。

ヴァイス

加入路线：L

加入方法：アルモリカ城的战斗完成后加入。如果在第二章不杀死アロセール，那么她也会一起加入。

フェスタ、タムズ、カモス

加入路线：N

加入方法：ボード砦的战斗完成后，在前往港町アシュトン之前到クリザローの町，之后在クァドリガ砦的战斗中生存，战后加入。

オリアス

加入路线：N

加入方法：港町アシュトン的战斗中生存，战后加入。

デボルド

加入路线：N

加入方法：港町アシュトン的战斗中オリアス死亡，战后则デボルド加入。

セリエ

加入路线：C、N

加入方法：C路线时，ボード砦的战斗介绍后加入；N路线时，在ボード砦的战斗中生存，之后在第四章バンハムーバの神殿战斗结束后阅读沃伦报告"クァドリガ砦の海贼"，在クァドリガ砦的战斗开始时选择"解放军に力を贷してくれないか？"。

第四章

オリビア

加入路线：全路线共通

加入方法：ブリガンテス城战斗结束后加入。

シェリー

加入路线：全路线共通

加入方法：在バンハムーバ神殿的战斗中将シェリー的HP削减到10%以下时她会撤退，之后返回フィダック城触发剧情，在暴雨天气时前往バルマムッサの町（可以直接用"蛮族の角笛"改变天气）就会触发剧情，之后加入队伍。

カチュア
加入路线：全路线共通
加入方法：在バンハムーバの神殿救出大神官モルーバ后，回答他的问题时选择“…………それだけはできません”，然后在バーニシア城的第三场战斗中，将暗黑骑士ランスロット的HP减至50以下，他就会逃走，然后カチュア会投降，之后的对话要分别选择“たしかに置き去りにしたよ”、“仆は姊さんを爱している！”，之后她就会加入；如果在神殿选择的是“それも仕方ありません”，那么在之后就要分别选择“置き去りにしたわけじゃない”、“仆は姊さんと离れたくない！”才能令她加入。

レンドル
加入路线：全路线共通
加入方法：参见分支关卡“铳士レンドル”。

ガンプ
加入路线：全路线共通
加入方法：参见分支关卡“魔兽使ガンプ”。

ラドラム
加入路线：全路线共通
加入方法：在死者の宫殿B2F遭遇，战后生存就会加入。

オクシオーヌ
加入路线：L
加入方法：参见分支关卡“龙使オクシーヌ”。

エルリグ
加入路线：L
加入方法：在第三章ボード砦的战斗中救出セリエ，之后在第四章バンハムーバの神殿战斗结束后阅读沃伦报告“クァドリガ砦の海贼”，在クァドリガ砦的战斗开始时选择“解放军に力を贷してくれないか？”。

ディエゴ・G・アゼルスタン
加入路线：全路线共通
加入方法：参见分支关卡“传说的海贼”。

オズマ
加入路线：L
加入方法：在完成ヘドン山的战斗前阅读沃伦报告“ロスローリアンで内部分裂？”，这样在完成了ヘドン山的战斗后会触发剧情。バンハムーバの神殿战斗完成后前往クリザローの町触发剧情战斗，当第三章加入的ハボリム在队伍中时会触发剧情对话，选择“そうだ、私はハボリムだ”。接着先将ヴォラック打倒，然后将オズマ打成濒死状态后她就会投降，战后选择“贵女も仆にとっては父の仇だ”则加入队伍。

クレシダ
加入路线：L
加入方法：参见分支关卡“尸术士クレシダ”。

デネブ
加入路线：全路线共通
加入方法：参见系统的“魔女デネブ”部分。

ユーリア
加入路线：L、C
加入方法：通关后才会开启相关任务，参见追加剧本“オミシュの歌姬”。

ヴォーレン・ムーン
加入路线：L、C
加入方法：通关后才会开启相关任务，参见DLC1“搜索沃伦”。

ランスロット・ハミルトン
加入路线：全路线共通
加入方法：通关后才会开启相关任务，参见DLC2“真の骑士”。

要打倒暗黑骑士マルティム即可过关，这场战斗中只要铳士レンドル不死，过关后他就会加入队伍，并且获得新职业“ガンナー”。

魔兽使ガンプ

完成铳士レンドル这个分支后，查看沃伦报告里的“ニムラハバの森の盗贼”后开启通往ニムラハバの森的道路，这里要面对的是ガンプ和他的手下们。这个场景中有不少地方带毒，在前进时要注意避开这些地方。当ガンプ的两只狮鹫没有阵亡时将他的HP削减到20以下，ガンプ就会连同两只狮鹫一起加入队伍。

传说的海贼

在沃伦报告的ニュース里查看“无法の町、オミシュ”，之后前往港町オミシュ触发剧情，战斗中要保证NPC的存活。之后当剧情发展到バーニシア城出现后在沃伦报告的ニュース里查看“海贼の墓场”后出现隐藏迷宫，返回大地图界面后再次读报告会追加新闻“传说の海贼”。读过这篇新闻后前往クァドリガ砦触发剧情，完成バーニシア城的战斗后前往港町オミシュ触发剧情，之后前往海贼の墓场，在这个迷宫的“结晶回廊”里遇到传说中的海贼ディエゴ，完成战斗并且NPC存活的情况下他就会加入队伍。

尸术士クレシダ

在C路线的情况下，阅读沃伦报告“バルマムッサの尸人たちを见る”，之后前往バルマムッサの町触发战斗，以最快速度将オリアス救活，之后她会离开战场。战斗结束后从她那里打听到情报，然后前往クァドリガ砦触发战斗，之后再前往港町ゴリアテ，在战斗中救活クレシダ，战斗结束后如果她生存就会触发剧情，选择“きみだけを裁くつもりはない”则クレシダ加入队伍。需要注意的是必须ガルガスタン人的好感度在50以上她才会加入。在港町ゴリアテ的战斗难度很大，复活的人中有不少都是我们熟悉的面孔，这其中包括主角的好朋友威伊斯。

禁咒探索

先完成分支任务“龙使オクシーヌ”，完成ラザン砦的战斗后返回地图右侧完成支线任务“铳士レンドル”。完成两个支线任务后查看沃伦报告里的“袭击を受ける各地の砦”、“古の神殿”、“ラザン砦の败残兵”，这样一来6个砦就会全部出现，分别前往这6个砦完成6场战斗，然后返回コリタニ城触发剧情，选择“その自信はあります”后就可以去挑战6个砦内部的神殿了。每个神殿都相当于一个迷宫，需要完成数场战斗，每个神殿的最深部都有一个守护者，完成全部挑战后获得“巫女の证”。

第四章分支关卡

龙使オクシーヌ

只有在L路线才能收得オクシーヌ。阅读沃伦报告“エクシター岛で谜の大爆发”后开启通往死者の宫殿的道路，当ジュヌーン在队伍的情况下（第三章加入），来到バスク村触发剧情和战斗，之后前往ラザン砦会进行两场连续的战斗，第一战只需要干掉骷髅即可，第二战则需要派ジュヌーン出战，看完所有相关对话并保证オクシーヌ的存活，过关后她就会加入队伍。

铳士レンドル

流程进行到第四章完成バーニシア城的战斗后，返回フィダック城触发剧情，之后沃伦报告（ウォーレンレポート）里的ニュース会追加不少新内容。阅读“沉没船ラムゼン号の引き上げ”后地图右上方追加关卡，到达グリムスビーの町后触发战斗，只

追加剧本

オミシュの歌姬

此剧本限定为L和C路线。在カノープス和ギルダス生存的情况下，通关后在大地图画面阅读沃伦报告，查看ニュース里的“オミシュの歌姬”这一项，之后来到オミシュ会触发战斗，此战敌人数量非常多，而我方只有3个人，硬拼是不现实的。每次轮到我方成员行动时都会出现选项，等出现了撤退的选项后就可以选择撤退离开战斗。之后再次阅读沃伦报告，查看ニュース里的“歌姬ユーリアのレクイエム”和“歌姬ユーリアの秘密”，之后便可以进入隐藏迷宫海贼の墓场触发相关剧情和战斗了。作为隐藏迷宫来说，海贼の墓场比フランバ大森林的难度要高一些，队伍平均等级在25级就可以来挑战这个迷宫了。在“海贼の墓场　深渊”将会迎来最后的战斗，这场战斗总体来说对我方有利，只要先解决掉高处的三个敌人，我们就可以以绝对的地形优势完虐敌人。ユーリア和神将一样都有霸体，不过能力并不

高，围杀还是不难干掉。完成战斗后，ユーリア就会加入队伍，并且获得新职业"ディーバ"。

DLC1 "搜索沃伦"

1.进入游戏，穿越至通关后的第二个穿越点（需要收到歌姬ユーリア）。

2.查看沃伦日记中的新闻"ブリガンテスの王"。

3.前往王都ハイム，会发生剧情，注意这需要赞诺比亚的4人（风使カノープス、两个白骑士ミルディン和ギルダス、歌姬ユーリア，需要走L或者C路线通关并已经收了歌姬的档）全部已经加入队伍。

4.剧情后前往死者之宫殿。

5.B88结束后有相关剧情。

6.B98结束后有相关剧情（B100没有），之后可前往B101。

7.B101结束后有称号"封印の守护を讨伐せし者"。

8.B103是商店，内容和死者之宫殿的其他两个商店相同，可补充各种道具和咒文书。

9.B105结束后有相关剧情。

10.B115为BOSS战，BOSS为罗迪利克王，类似霸王会召唤我方分身，沃伦为NPC。

11.BOSS身上可以偷盗奥伽盾和奥伽头盔，掉落死宫案内书Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ各3个，以及1个十二神将の音叉。

12.过关后回到王都，剧情后沃伦加入，至于沃伦的特殊职业证（占星术士の证）可以在カボちゃん的店里面买到。

13.B115（封印之间）结束时，如果满足从未退却和使用战车的话，会获得相应称号"魔に近づきし者"。

DLC2 真の骑士

本作的第二个DLC在12月15日提供下载，这次的下载的内容包括DLC1+2。传送到PSP成功后，在沃伦日记的帮助项中会看到相应的项目。

要求条件：DLC1完成、姐姐剧情加入

使用方法：

1.满足要求条件，使用命运之轮回到DLC1完成后的穿越点。

2.查看沃伦日记中的新闻"战后处理"。

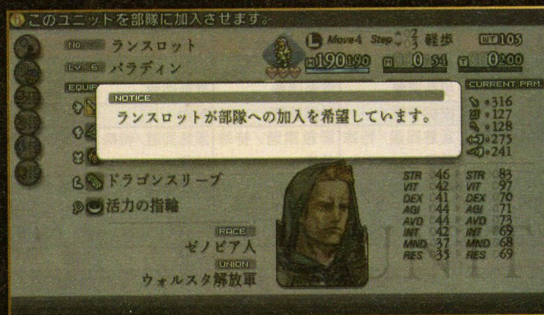
3.回到王都ハイム发生剧情。

4.完成两个场景的战斗，对手是暗黑骑士マルティム和バルバス。

5.战斗结束后，圣骑士兰斯洛特加入。

6.他的特殊职业转职证"圣骑士の证"加入之后可以在南瓜魔女的商店中购买。

需要注意，条件中的姐姐加入是要求DLC1完成的存档中，剧情在第4章让姐姐加入，也就是说此时沃伦日记中的人物项是她加入了队伍。存档中没有救，回4章救了穿越去DLC是不行的。



DLC的获得方法

除了使用PSP直接访问PSN下载以及通过PS3下载DLC传送到PSP这两种方法之外，我们常用的还用通过MEDIA GO来获得DLC。

1.下载安装MEDIA GO 1.6（HTTP://MEDIAGO.SONY.COM/CHS/DOWNLOAD）

2.打开MEDIA GO，选择左侧的STORE

3.找到命运之轮的内容，下载免费DLC（需要用日服的PSN账号）

4.下载后在游戏内选择该DLC，传送到连接好的PSP中，但不要在PSP中直接运行该DLC

分支剧情

德尼姆转职君主的第二途径

成功让卡秋娅加入，则回フィダック城后获得王女之证；相反，卡秋娅未加入，则在フィダック城获得君主之证，这个方法大家都知道。

另一个方法在SFC版也有：如果卡秋娅正常加入但是在到王都ハイム间的两个战场中战死的话，那么回到フィダック城同样会转职成ロード，并且出现了新的地点ボルター沙漠，此处可以得到的战利品就是第三把火枪——カマンダスガン。

在PSP版中，也有类似的剧情，但是具体的过程也有差别，具体所需的条件如下：

1.剧情要打下ウェアラムの町，没有进王都。

2.分支要去グリムスビーの町救出枪手。

3.卡秋娅死亡（耗光3格心）。

满足以上三项，回去フィダック城触发剧情"铳の冲击"获得君主之证，同时ウェアラムの町成为新的战斗地点，BOSS是和SFC版本相同的无神论者フィリニオン。

姐姐死亡后，可以穿越回说得姐姐成功的バーニシア城，然后去フィダック城，情节后她就会加入，不需要重新穿越到之前的点去救她。

ハボリムの正体

和SFC版类似的分支情节，不过这次由于加入了暗黑骑士オズマ成为同伴的情节，这一分支被分成两个路线：L路线完成オズマ的加入情节，沃伦日记中即可增加时事"ハボリムの正体"，其余路线的具体情况如下。

1.C或者N路线时，先在第3章让ハボリム加入，然后剧情推进到第4章夺回王都ハイム之后。

2.离开王都，出现圣骑士兰斯洛特的相关剧情。

3.之后查看沃伦日记中的新闻"解放军に二重スパイ"。

4.将ハボリム的忠诚度提升到80以上。

5.再前往クリザローの町即可发生ハボリム坦白身分的剧情。



阿雅在时隔11年之后重新回到玩家们的视线当中，摒弃了“寄生前夜”主标题的本作在玩法上也有着翻天覆地的变化。虽然游戏的流程不长，但多难度的设定以及各种收集要素都将谋杀玩家大量的时间，50次通关后开启的“阿雅的时间”不知有多少玩家有毅力完成呢？其实就算抛开换装、爆衣等服务眼球的噱头，游戏本身的素质也是颇为出色的。下面就让我们一起进入经历了变革后重获新生的《寄生前夜》。

[The 3rd Birthday]

文 苍穹

A·RPG

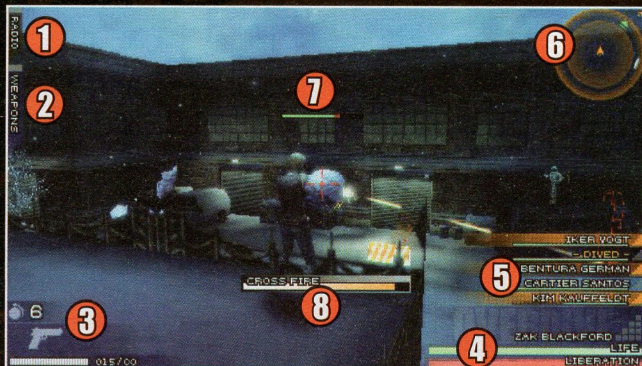
寄生前夜 第三个生日
The 3rd Birthday

Square Enix	2010年12月22日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

系统详解

画面解说

1. 通讯信息，除了能了解剧情外，在这里还可以得到一些过关的提示。
2. 调出当前携带的武器快捷菜单，配合不同按键可以切换武器。
3. 手雷数量以及当前装备枪械的残弹数。
4. 绿色的是阿雅的生命值，红色的则为解放计量槽。
5. 场景内我方NPC的姓名和生命值。名字左侧有身份证标志的为平民；有鹰标志的为精英部队，他们的生命值较一般兵为高，装备也有所不同；有武器标志的表示该NPC身上携带着阿雅尚未取得的枪械；名字右侧阶梯标志亮起则表示该角色当前处在掩体后方。
6. 缩略地图，敌人为红点，我方士兵或平民为白色，绿色箭头表示目的地方向。
7. 当前瞄准的敌人残余生命值。
8. 发动交叉射击的积蓄槽。



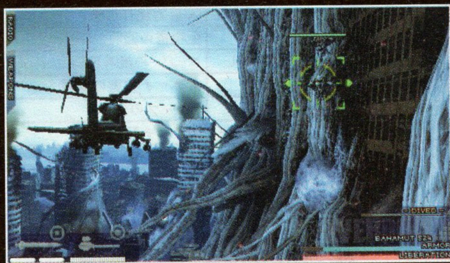
基本操作

按键	通常	Action Type 1	Action Type 2	Action Type 3	Shooter Type
滑杆	移动	移动	移动	移动	移动
十字键	视角调整	视角调整	视角调整	视角调整	视角调整
○	确定	投掷手雷	投掷手雷	射击	投掷手雷
×	取消/调查	紧急回避/特殊动作	紧急回避/特殊动作	紧急回避/特殊动作	紧急回避/特殊动作
□	–	射击	射击	投掷手雷	上弹/（按住配合○×□△键）切换武器
△	–	深潜	深潜	深潜	深潜
L	–	上弹/（按住配合○×□△键）切换武器	上弹/（按住配合十字键）切换武器	视角复位/（按住）锁定敌人	视角复位/（按住）锁定敌人
R	视角复位	视角复位/（按住）锁定敌人	视角复位/（按住）锁定敌人	上弹/（按住配合○×□△键）切换武器	射击
注：下文操作解说以Action Type 1的键位设置为准。					

锁定与射击：按住R键就能自动瞄准敌人，配合←、→键可以切换锁定目标，而R＋↓则是立刻切换到距离自己最近的目标。锁定目标后按下□键展开射击，冲锋枪等连续发射的武器只需按住按键、不用连点。跑动中瞄准的准星会扩散，这种状态下射击的精度也会有所下降。如果准星呈白色则表示当前锁定的敌人处于武器射程以外，另外随着敌我距离的拉近，枪械所能造成的伤害值也会有所变化。

上弹与换枪：轻点一下L键为上弹，虽然枪械的弹药数降为0后再按射击也能进行上弹，但还是建议玩家在战斗中抓住空隙自行上弹。关卡中阿雅可以携带3把枪械（手枪为强制携带），NPC士兵身上也会自带一把武器。在战斗中按住L键能调出武器的快捷菜单，配合按键切换使用的枪械。武器切换后弹药是自动上满的，这个小技巧可以善加利用。

特殊武器与载具：狙击枪和榴弹发射器是不会自动瞄准的，操作上也与一般枪械有所差异。狙击枪打开瞄准镜后按L键可以在3种放大倍率间切换，敌方的弱点只有在瞄准镜下才会呈现（发光亮点），成功命中敌方弱点后能造成大伤害并有较高几率打出硬直。榴弹发射器的准星移动很慢，不过榴弹爆炸后具有扩散效果。在使用这类枪械时玩家可以先用手枪等武器进行自动瞄准，然后再迅速切换，这样可以省去移动瞄准镜的时间。流程中阿雅还可以乘坐不少载具，其操作也各不相同：战车（□—机枪）；坦克（□—大炮、○—机枪）；直升机（□—导弹、○—机枪）。



紧急回避：按下×键阿雅会做出翻滚的回避动作，按住R键的锁定状态下也可以进行回避，不过装备冲锋枪、霰弹枪时动作会变为跳跃，回避距离也有所减短。连续按3次×键，阿雅会做出连续的回避动作，第3下回避的距离较一般情况为长，但起身时的硬直时间也同样最长，因此需要连续回避的时候用两下×键配合跑动的效果会更好。

特殊动作：场景中有时会出现掩体、扶梯、笔记本电脑或C4炸药等物品，靠近后会出现操作提示，按下×键便能进行翻越、攀爬、调查等动作。在攀爬扶梯的过程中再次按×键可以直接跃下，节约少许时间。另外当玩家不按任何键时阿雅的生命值会徐徐回复，战斗中升级的话生命值则直接补满，由于游戏中没有回复道具，这就是最基本的回血方式。



进阶操作

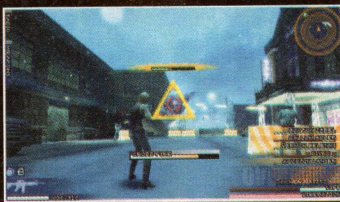
深潜

“深潜”即Over Dive（下文简称OD），方法为当场景中出现我方NPC，就可以按下△键OD到其身上。按下△键时时间的流逝会减慢，当场景中存在多个目标，可以按←、→键进行切换，按↓键则为取消OD。作为游戏中经常要用到的操作，OD具有以下几种战略意义：1.快速移动，在逃跑战或是追求速攻的关卡效果明显，部分关卡中我方NPC会处在普通方法无法靠近的位置上，利用OD就能够顺利移位；2.保命，当阿雅的生命值降为0、或是受到必杀攻击时到Game Over前仍会有一段短暂的时间，此时如若附近有我方NPC就可以OD到他们身上从而保全自己；3.控制NPC的站位，本作中NPC的AI略显低下，想要保住他们的性命或是配合自己展开攻击的话，经常需要控制他们移动到掩体后方；4.获得新武器，如果士兵身上持有阿雅尚未获得的枪械（姓名前有武器图标），OD到他身上并过关就能解锁；5.当士兵身上的自带枪械子弹为0后，OD到其他人身上他会进行自动装填进而补满子弹；6.无论OD到士兵还是平民身上，都有一定几率获得他们的OE芯片。

深潜击杀

“深潜击杀”即Over Dive Kill（下文简称ODK），是利用阿雅特殊能力的攻击手段。当玩家的攻击连续命中，敌人的生命槽会发出黄光，此时继续攻击就有机会把敌人打成硬直状态，按住锁定键敌方身上会出现闪烁的△按键提示，果断按下就可以深潜到敌方体内从内部对其造成伤害。注意想要发动ODK必须按住锁定键，因此在战车、直升机等载具上时是不会看到按键提示的。

ODK能瞬间给敌方造成较大伤害，具体威力与阿雅的等级和所装备的OE芯片特性有关，不过发动ODK后阿雅会有短暂的硬直时间。BOSS战时将BOSS的生命值打空后，必须使用ODK才能将其杀死，否则一段时间后他的生命值会回复。对所有敌人使用ODK后都有一定几率能得到他们身上的OE芯片，而用ODK杀死的敌人是不会残留下尸体的（敌人尸体爆裂时同样具有伤害判定）。

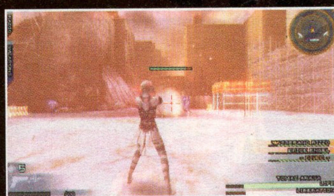


交叉射击

当玩家按住R键锁定敌人，交叉射击槽就会慢慢积蓄，攒满后瞄准的敌人身上会出现黄色圆圈（圆圈的数量表示有几个NPC可以展开攻击），此时按下□键就能命令我方满足条件的士兵对阿雅当前锁定着的敌人集中火力展开攻击。士兵能够参与交叉射击的前提是位于掩体后（名字右侧的阶梯图标亮起），如果没有满足条件的士兵纵使按住R键也不会出现积蓄槽，因此先利用OD调整同伴的站位非常关键。参加此次交叉射击的士兵攻击力会暂时提升，且这种攻势很容易把敌方打入硬直状态。

解放

当阿雅的攻击命中敌人时，生命值下方的红色计量槽就会徐徐增长，使用不同枪械时计量槽的增长量有所差异，用手枪攻击增长得最快。计量槽攒满后同时按下○＋△键就能发动“解放”（Liberation），此时屏幕变红，阿雅的移动变快且会自动躲避来自敌方的攻击，ODK的威力增大，攻击方式则变为弹药无限的特殊双枪，且有一定几率发射大威力的能量弹，直接把敌人打入硬直状态。解放发动的过程中计量槽自动减少，降至0后阿雅恢复普通状态且会陷入较长时间的硬直。发动解放的意义不仅仅在于能给敌人造成较大的伤害，当阿雅的生命值降为0时发动解放后能从濒死状态恢复，解放结束后生命值也会回复少许，而发动解放也可以破除敌方有必杀效果的锁定攻击，在周围没有NPC的情况下，解放是最常用的自救手段。



过关评价

过关时系统会对玩家在本章中的表现进行综合评价，而根据评价的不同，最后得到的BP量也有差异。4个基本的评价项目为：过关时间（Clear Time）、阿雅的死亡次数（Your Deaths）、死亡士兵的数量（Soldier's Deaths）、游戏难度（Difficulty）。游戏难度的评价固定，从Easy到Genocide逐渐提高；过关时间、死亡士兵数皆有5个评级（无评价、D、C、B、A）；阿雅的死亡次数只有3个评级（无评价、C、A）。

除了这些基本项目外，在关卡中达成特定要求还能得到特别分（Special Bonus），特别项目有以下8种：1.搜查实绩完成数；2.防具无破损；3.不死一人；4.OD到濒死士兵身上拯救其性命；5.用交叉射击击倒敌人；6.用ODK消灭敌人；7.使用固定的某种武器击倒敌人；8.击倒稀少种敌人。除了2和3外，其余6项根据完成情况还分为Clear、Fine、Excellent这3个评级。

游戏中还设置了类似“成就”的搜查实绩，同样需要玩家在关卡中达成特定条件，其影响的收集要素主要是枪械和配件。搜查实绩的具体条件可以在Achievement中查看，而达成心得可以参看流程攻略部分。

设施功能

在两个章节的间隙间玩家会返回CTI搜查总部或是前田的居所，其中的各项设施有如下功能：

深潜室（オーバーダイブルーム）：调查电脑开启的主菜单（メインメニュー）有如下功能：开始任务（Mission Start）——即进入下一章；OE设定（OE Setting）——设置OE芯片或改变当前装备着的DNA面板；武器存取（Weapon Bank）——购买、更换或强化武器；防具更换（Protective Gear）——更换或修复防具；训练关卡（Case Training）——选择已经通过的章节，自由设定难度进行再挑战，注意当阿雅等级较高时挑战低难度关卡，击倒敌人时获得的经验值会减少，但BP值不变；记录的存储（Data Load&Save）。另一台电脑上可以开启文件菜单（ケースファイル），用于查阅游戏中的各种文件资料。

铳器保管室：在这里除了能购买、更换武器配件外，更重要的功能是通过模拟战测试各种枪械的威力。

更衣室（ロッカールーム）＆浴室：在这里同样可以进行换装。当玩家在关卡中达成特定的搜查实绩（参看右表）时调查浴室，就可以看到隐藏的出浴CG，故事流程中没有完成的话，利用Case Training返回刚才通过的关卡，达成实绩后再回来一样可以洗澡。不过完成EP0、5、6后由于没有搜查实绩或是不能返回基地等原因，这些章节是不影响出浴CG的。

屋顶：没有特殊功能。



影响出浴CG的搜查实绩

章节	难易度	搜查实绩
EP1	Easy	スラッカー歼灭
	Normal	ワッド歼灭
	Hard	一般人の保护
	Deadly	リーパーからの一般人救出
	Genocide	リーパーからの无伤生还
EP2	Easy	毒雾の完全除去
	Normal	ローバーの迅速な击退
	Hard	バベル内部からの迅速な生还
	Deadly	オーブ密集エリアの迅速な突破
	Genocide	OD能力温存训练
EP3	Easy	全物资の回收
	Normal	ローバーの战斗回避
	Hard	スナッチ被害の低减
	Deadly	全オーブの破坏
	Genocide	スナッチ歼灭
EP4	Easy	撤退援护
	Normal	制空权确保
	Hard	ノースシャローズタワーへの迅速な突入
	Deadly	残存战车部队の无伤生存
	Genocide	突入部队の生还

角色&武器的能力

玩家在击倒敌人和过关时都会获得一定量的经验值，阿雅的等级也会随之增长，最高为99级。伴随着等级的提升，阿雅会提升的能力项目有：生命值、ODK攻击力、解放效果时间、解放状态下攻击力、OE芯片的等级上限。在Status界面还可以查看到阿雅目前装备的OE芯片、枪械以及武器熟练度。武器熟练度分为手枪、冲锋枪、霰弹枪、狙击枪、榴弹发射器5种，最高为9级。使用这5类枪械进行攻击，熟练度就会慢慢累积，而随着武器熟练度的提升，部分枪械的配件才能解锁。特殊武器和乘坐的载具没有熟练度的设定。

每种枪械都有6项能力：1.弹夹装弹数和最大装弹数；2.武器的攻击力（W−POW）；3.弹药的攻击力（B−POW）；4.弹药的冲击力（B−IMPACT），越高则越容易把敌人打出硬直；5.控制性（HANDLING），越高准星越稳定；6.有效射程（RANGE）。枪械的能力可以通过装备配件（カスタマイズ）来提升。

OE芯片



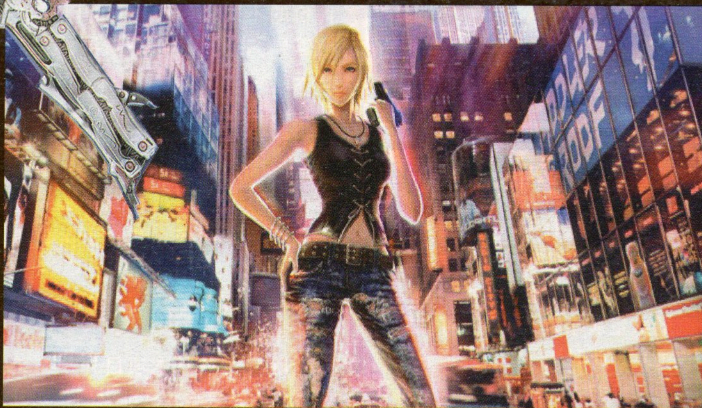
在关卡中，玩家通过OD到NPC身上，或是对敌人使用ODK就有机会得到“OE芯片”（Over Energy Chip），在主菜单中选择“OE设定”（OE Setting）就可以把得到的芯片设置在3×3大小的DNA面板上，让阿雅拥有特殊的能力。OE芯片有Normal、Rare、Evolved三种，只影响其附带特性的稀有程度，而特性根据颜色的不同可以分为6大类：蓝色为通常状态下的被动技能；紫色为解放时能够发动的技能；绿色为交叉射击时发动的技能；橙色为OD时发动的技能；黄色为使用ODK时发动的技能；红色为恶性的负面技能。具体的效果参见后面的表格。

玩家可以把库存的芯片和DNA面板上现有的芯片进行合成，规律如下：同种特性合成后不变，等级在库存芯片和现有芯片等级之和的范围内随机变化；不同种特性合成时，结果在数个特性中随机变化；不同种特性合成时有可能发生变异，变出其他种类的特性，其中有可能是突然变异出现的稀有特性，或是恶性变异出现的负面特性。玩家在选择好芯片放置的位置后，屏幕右侧会给出合成后的特性和等级，此时可以反复按□键进行Retry，直到刷出理想的特性或等级，带有负面特性的芯片也能用此方法刷成正面的特性。



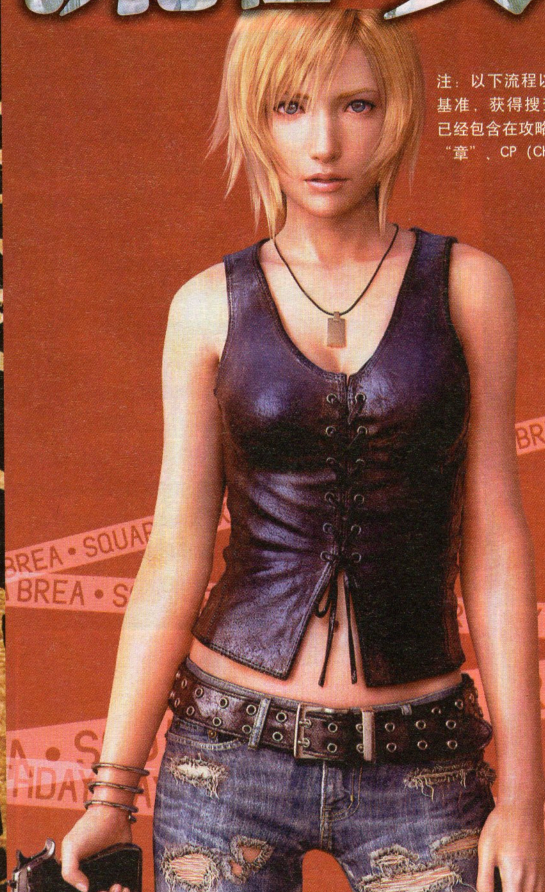
特性的等级越高越容易发动，其等级上限与阿雅自身的等级有关，当阿雅到达53级后DNA面板上的特性等级才能到达最高的25级。当面板上有多个相同的特性时，DNA效果取较高等级的那一个。如若相同特性处在邻接的位置（上下或左右相连），两个特性间会出现联系，DNA效果为二者的等级之和。因此建议把稀有特性设置在面板不容易受影响的四个角上，而普通特性则放在中央区域形成相互间的联系。

库存的OE芯片最多容纳30个，玩家可以按□键选择丢弃，丢弃数累计达到100时能得到一个较为稀有的芯片。游戏初期阿雅只拥有1块DNA面板，在通过了EP3以及通关1次、2次、3次时，面板都会各增加1块。



日文名称	英文名称	特性说明	Lv25时效果	参考变异合成方式
エナジーディフェンス	ENERGY DEFENSE	受到的伤害减轻	伤害减轻25%	クリティカルショット×アンチボディ
バリア	BARRIER	受到伤害时有一定几率变为无敌状态	效果时间10秒	エナジーディフェンス×ヒーリング
プリレイズ	PRE-RAISE	死亡时有一次复活的机会	复活时生命值为100%	クロスヒーリング×ヒーリング
パワーサージ	POWER SURGE	ODK击倒敌人时有一定几率令攻击力上升	发动几率7%，威力上升2.5倍	エナジーショット×アンチボディ
クリティカルショット	CRITICAL SHOT	装备手枪时，有低几率发射能量弹	发动几率2%，威力上升2倍	クロスヒーリング×イルネス
オッズアップ	ODDS UP	OD或ODK时获得OE芯片的几率和等级上升	芯片获得率增加15%，芯片等级上升3	クロスヒーリング×リストック
エナジーショット	ENERGY SHOT	解放时能量弹的威力上升，更容易让敌方进入硬直状态	威力上升2倍	エナジーディフェンス×クロスヒーリング
リジェネレーション	REGENERATION	解放时阿雅的生命值回复	生命值回复速率约为1级时的1.8倍	ブーストファイア×スロウリチャージ
インフェルノ	INFERNO	解放时按○键给周围的敌人造成伤害、获得的经验值提升，但阿雅的生命值会耗尽	经验值增加5倍，伤害值约为1级时的1.8倍	バリア×クロスヒーリング
ブーストファイア	BOOST FIRE	交叉射击时的攻击力上升，更容易让敌方进入硬直状态	威力上升1.5倍	エナジーショット×クロスヒーリング
クロスヒーリング	CROSS HEALING	交叉射击后有一定几率回复参与者的生命值	生命值回复25%（阿雅的生命值越低，发动几率越高）	エナジーショット×ラピッドリング
ラピッドリング	RAPID LINK	解放计量槽的积蓄速度上升	计量槽积蓄时间缩短1秒	ブーストファイア×クロスヒーリング
ヒーリング	HEALING	OD时阿雅的生命值有一定几率回复少许	生命值回复30%（阿雅的生命值越低，发动几率越高）	クリティカルショット×クロスヒーリング
アンチボディ	ANTIBODY	OD时有一定几率发动，阿雅受到的伤害减少33%	效果时间20秒，发动几率9%	パワーサージ×ブーストファイア
リストック	RESTOCK	OD时有一定几率补充弹药	弹药补充率30%，发动几率12%	パワーサージ×ヒーリング
インパクトウェーブ	IMPACT WAVE	OD时有一定几率释放吹飞敌人的冲击波	冲击的威力约为1级时的1.6倍（阿雅的生命值越低，发动几率越高）	オッズアップ×ブーストファイア
キルブースト	KILL BOOST	ODK的攻击力上升	威力上升1.8倍	ヒーリング×アンチボディ
ヘイスト	HASTE	ODK后有一定几率能快速移动（周围时间变慢）	效果时间12秒，发动几率6%	ブーストファイア×ヒーリング
スロウ	SLOW	阿雅的移动速度减慢	装备手枪时下降11.25%，装备其他枪械时下降8.25%	パワーサージ×クロスヒーリング
スロウリチャージ	SLOW RECHARGE	武器装填弹药的时间增加	装填时间增加2秒	オッズアップ×クロスヒーリング
エスケープダウン	ESCAPE DOWN	紧急回避的使用次数减少	无法进行紧急回避	（对EP3、4出现的ビーン II 使用ODK）
オッズダウン	ODDS DOWN	ODK、OD时获得OE芯片的几率下降	芯片获得率下降30%	オッズアップ×ヒーリング
イルネス	ILLNESS	阿雅生命值的回复速度下降	回复速度下降50%	パワーサージ×ヒーリング
ティジーズ	DISEASE	解放计量槽的增加量减少	计量槽增加量减为55%	エナジーディフェンス×ブーストファイア

流程攻略



注：以下流程以1周目Normal难度为基准，获得搜查实绩的相关要点都已经包含在攻略中。EP（Episode）为“章”、CP（Chapter）为“节”。

Episode 0 赎罪



作为教学关卡的序章难度自然不高，沿着缩略地图上绿色的箭头前进即可。场景中绿色的光柱是弹药和手雷的补给点，等到提示信息以及对话全部结束后敌人就会出现。“隐蔽者”（スラッカー）是最基本的敌人，建议与其保持距离进行攻击，待它单手撑地扑过来的同时向侧面跳跃进行回避即可。击退几只敌人后从隐蔽者破坏的木箱处前往下一个区域。

第2区域可以利用OD进入NPC体内，注意名字前有武器标志的即表示其身上有新的枪械，OD到他身上后过关时便能自动解锁。随后出现的“填塞者”（ワッド）会漂浮在半空，用连续吐出的气泡进行攻击。在这里玩家要尝试利用掩体，等到敌人的攻击间隙时再起身发动攻击。填塞者收缩为扁平形态后移动很快，此时攻击不容易命中，应节约弹药，等到其再次膨胀后再予以痛击。

到达第3区域后NPC增加了不少，玩家可以OD到二楼的NPC身上，居高临下准备迎接敌人的来袭。待敌人大批出现后多利用集中火力的“交叉射击”，一旦出现硬直果断使用ODK。不过需要注意的是二楼并没有掩体，玩家要积极躲避填塞者的攻击，不要原地不动成了靶子。后面还有两批填塞者，想要拿到高评价必须优先确保同伴的安全，建议OD到两个高处的NPC身上，带他们走到掩体后寻求遮蔽。

来到第4区域击溃第一波敌人后阿雅的计量槽便会不断地快速蓄满，此时按下△+○键便能发动解放。该状态下的能量弹更加容易让敌方进入硬直状态，配合ODK可以快速有效地造成伤害。不过解放结束后阿雅的硬直时间也较长，千万不要在敌方火力集中的地方运用。解决第二波填塞者后沿着箭头前进便能结束本章。

Episode 1 新世界

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	部队への无伤合流	直到第5区的休息室前不受伤
	ワッド歼灭	消灭全部填塞者
	スラッカー歼灭	消灭全部隐蔽者
CP2	一般人の保护	救出5个以上的平民
	フロアの设备确保	确保第2区的平台不被破坏
CP3	リーパーからの无伤生还	在两次遭遇收割者时都在不触碰它的情况下逃离
	リーパー初战からの迅速な撤退	第一次遭遇收割者时从左侧的道路成功逃离
	リーパーからの一般人救出	第二次遭遇收割者时OD到平民身上逃离

Chapter 1

开场便要进行一场BOSS战，这里要借助掩体躲避巨大的扭曲者“螺旋”（ヘリックス）所连续喷出的红色飞弹。当BOSS盯准一个人喷射攻击时迅速OD到其他NPC身上，找好角度运用交叉射击。如果BOSS的头部高高扬起有所停顿，则要小心它接下来的俯冲攻击，这一下会把掩体击碎，注意向后跳跃躲避。高处的平民摄像师处由于没有掩体保护，不建议OD到上方进行攻击。只要坚持到我方增援到来，迅速OD到带有榴弹发射器的NPC身上，看准BOSS张嘴的间隙予以痛击即可。如果弹药耗尽只需OD到其他人身上片刻，榴弹就会自动补充，而想要拿到搜查实绩此战务必保证自己无伤。

第2、3区域内的敌人都是隐蔽者和填塞者，注意敌人死后的爆裂同样是有攻击判定的，不要被波及到。消灭掉沿路的敌人后封闭的门就会打开，注意在3区化妆台以及出口边阴暗的通道内各藏有一个隐蔽者，不要放过。第4区域有几扇挂着绿色标示“Staff Only”字样的铁门（其中一扇要击破红玉才会显出），靠近后可以刷出隐藏着的填塞者，这样把敌人全部清掉并无伤进入休息区域便能成功拿到本节的全部实绩。休息区的电脑处可以进行OE设定、武器购入强化、防具修复以及存档等操作。



Chapter 2

第1个区域较大，蓝色的玻璃门可以用手雷炸碎，后面可能隐藏的区域内可能有补给品，今后也要细心探索。左右两侧的通路暂时封闭，只要将场景内的“红玉”（オーブ）破坏就能继续向前，由于红玉附近会慢慢刷出敌人，必要的时候可以用手雷迅速解决。来到第2区域就会发现几只隐蔽者正在围攻平台上的NPC，这里要快速击破敌人确保平台无恙才能拿到实绩。该场景中也有一个平民，OD到他身上并把其平安带到第3区域的休息室就算成功救出。随后的第4区域有两名NPC，仍然建议以救援为优先，OD到他们身上后就迅速返回休息区。绕回到第1区域时，在之前的玻璃门后有一个平民，而炸开右下角的玻璃门所能到达的第5区域同样有一个平民等待着救助。最后进入绿色箭头指向的第6区域消灭所有红玉并救出NPC后就可以原路返回休息室与大部队会合。

Chapter 3

本章出现的强大扭曲者“收割者”（リーパー）是类似于《生化危机3》中追迹者一般的角色，此时不要妄图对它造成任何伤害，果断逃跑即可。当血墙封堵住去路时迅速OD到结界外出现的NPC身上。在中央的广阔区域时暂时无法逃离，需要利用两个掩体与收割者进行一番周旋，当它的尾巴高高扬起时应迅速远离掩体以免遭到波及，纠缠一会儿后血墙外就会出现NPC。OD后有左右两条道路可以选，右手边沿路有不少隐蔽者，但攻击欲望并不高，在障碍物间穿行时不要离它们太近即可。想要走左边的通路拿取搜查实绩必须合理利用翻滚来加快移动，这里的时机需要反复练习才能掌握，没有把握的玩家可以直接发动解放并利用高速移动通过此区域。最后OD到正在爬扶梯的NPC身上就能安全通过第1区域。

第2区域沿路有较多战斗，不过此阶段纵使受伤也不会影响实绩的拿取，因此玩家们无需压力过大，冷静对敌即可。沿楼梯往下时不要与空中的填塞者做过多纠缠，快速走到最底层炸开玻璃门后再转身迎敌。到达第3区域后收割者再次出现，此时它处在搜索状态（空中漂浮着类似眼睛状的物体），一旦与其接触的话收割者就会现出本体——想拿实绩就必须避免这种状况出现！一旦收割者靠近，就要迅速拉开距离。场景中有两个红玉，炸掉下方的后该处还会出现两只隐蔽者，而击破上方的便能打开通路。最后OD到平民身上迅速撤离即可。



Chapter 4

BOSS战面对螺旋的完全形态，一开始并不能对它造成有效杀伤，应优先打残它的一条腿令其陷入硬直，然后快速移动到它身后击破红玉并爬上楼顶。居高临下可以看到BOSS背上的弱点，集中火力攻击让它爬上高楼，躲到掩体后再OD到楼下的NPC身上，继续对其背部的弱点进行攻击。如果BOSS用头部遮挡弱点，就瞄准任意一条腿进行攻击，待其摔下楼时背部就会受到重创并出现硬直，反复几次后便能将其置于死地（最后一击必须使用ODK，今后的BOSS战亦是如此）。



Chapter 5

BOSS战面对艾米丽（エミリー）幻化的扭曲者，一开始它处在黑暗状态，普通攻击无法奏效。建议在战前蓄满计量槽，我方援军一到位立刻解放，强攻过后只要打出硬直使用ODK，BOSS就会进入普通状态（如果计量槽未满就耐心等待BOSS放出旋风，利用手枪攻击旋风累积解放槽）。这一形态的BOSS攻击威力很大，不过冲撞、下压都是针对正面，触手的攻击范围则是正面和背面。因此玩家通过积极跑动保持在它的侧面就能较为安全，抓准间隙使用交叉射击和手雷，很快就能打出硬直状态，如果BOSS再次进入黑暗状态则依然要用ODK把它打回原形。BOSS的攻击方式中有一招带自动跟踪效果的红色“灵魂”攻击，大多数BOSS在生命值所剩不多时都会用出此招，在被红色灵魂彻底包围前要尽快OD到NPC身上令其转换目标，如果周遭没有同伴的话只能用解放的无敌效果来化解，否则此招是必杀的。



Episode 2 时の迷子

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	ODキルの实践检证	到达第5区前发动ODK的次数达8次以上
	ローラーの迅速な击退	第2区遭遇碾压者时在掩体不被破坏的情况下将其击破
	ローバーの迅速な击退	在加百列到来前击倒流浪者
CP2	OD能力温存训练	从第1区开始直到进入休息室前，OD总次数在13次以下
	卫星兵器の实战テスト	用卫星炮击倒敌人10个以上
	内部からの迅速な生还	3分钟内通过第2区域的BOSS战
CP3	毒雾の完全去除	击倒全部会释放毒雾的恶臭者
	オーブ密集エリアの迅速な突破	在第4区击倒的填塞者不超过4个

Chapter 1

第1区域狭长的街道两旁有隐蔽者倒挂在路灯上，拿取了车辆边的手雷补给后还会再出现数只，携带一把容易打出硬直的武器（如霰弹枪）在这里就能完成“实践检证”的实绩。第2区域出现的新敌人“碾压者”（ローラー）皮糙肉厚，冲撞和扫尾攻击极易打碎掩体，受到一定伤害后它还会进入全身发红的暴走状态，攻击频率提高的同时HP也会慢慢恢复。想拿实绩建议迎上去连扔两颗手雷，在第一颗爆炸后使用ODK，这样便能迅速将其击破。到达第3区域的开阔地带后会出现大量扭填塞者，第二波中还混杂着碾压者，建议先击破红玉阻止敌方的增援后再料理其他杂兵。全灭敌人后“流浪者”（ローバー）从天而降，现阶段无法对其造成有效伤害，战斗以回避为主。如若被它头上紫色球体放出的光线麻痹的话，BOSS靠近后的下一击威力巨大。坚持一段时间后发生剧情，加百列（ガブリエル）乘坐直升机赶来增援，OD到她身上后熟悉一下狙击枪的操作：按R键瞄准的同时可以按L键改变焦距，十字键移动准心的速度比滑杆稍慢，可以用来作为微调。加百列的狙击枪很强，瞄准流浪者后，数枪就能将其解决。一周目想拿“迅速击破”的实绩不太现实，等以后自己拥有出色的狙击枪后再来，第一时间对它脚上的弱点发动攻击，争取在加百列到来前将其击倒即可。

第4个区域空中开始出现会释放毒雾的“恶臭者”（スティンカー），一旦误入黑色的毒雾区域务必迅速撤离。击倒地面的隐蔽者后OD到屋顶的NPC身上，利用狙击枪将高处放毒的4只恶臭者一一狙杀，随后再返回地面消灭新出现的敌人以及两个红玉便能前往休息区。

Chapter 2

由于关系到搜查实绩“OD能力温存训练”，本节开始要尽可能减少OD的使用次数。一路边破坏红玉边前进，新敌人“蜂”（ビーン）的攻击方式虽然单调，但其防御力极高，平时要看准其上半部分进行攻击，一旦其缩回壳内后，可以用狙击枪瞄准器体表中央的弱点。当提示出现后可以OD到持有卫星兵器的NPC身上，利用大威力的范围攻击快速消灭敌人，不过注意不要误伤到友军。高处有三个红玉的平台上会不断刷出流浪者，顺利达成“卫星兵器”的实绩后再击破红玉。

BOSS战的场景无法自由进行移动，虽然周围有非常多的NPC尸体足以确保玩家的安全，但想拿实绩必须尽可能地减少OD次数。不过“女王”伸出触手后的吞噬攻击是一击必杀的，只能用OD化解。BOSS的弱点在口中，当其张嘴时就是用榴弹发射器攻击的最好时机。等到周围漂浮着的车辆靠近BOSS后迅速击爆，爆炸产生的冲击也能让它出现硬直。如果女王下降到底层时战斗仍未结束，BOSS战就会进入第二阶段，BOSS会在不断上浮的同时形成漩涡吞噬周遭的一切，一旦敌我距离过近画面上就会出现“DANGER”字样，玩家必须通过不断OD向上逃离的同时给予BOSS攻击，想拿到实绩就要尽可能地在第一阶段将其解决。





Chapter 3

第1区域由于空中毒雾的影响，只能先往右来到楼顶，从高处干掉施放毒雾的恶臭者。想拿到搜查实绩“毒雾の完全去除”需要在进入第2区后迅速回身返回1区，这里会重新刷出一批恶臭者，务必全部清掉。到达3区的楼顶后空中会出现大量恶臭者，而在漫天的毒雾干扰下场面会显得比较混乱，对面楼顶出现的两只蜂极为难缠。这里建议优先击破放毒的恶臭者，以免我方NPC的损失过大，两只蜂利用狙击枪解决，最后再解决剩余恶臭者，顺利通过的话就能拿到实绩。第4区就是所谓“红玉密集区域”，通过OD快速来到底层后优先用手雷解决红玉阻止敌方的增援，再协同NPC清掉场内的敌人，速度够快的话填塞者的数量不会超过4只。

Chapter 4

BOSS战面对加百列，场景中的战车是第一阶段战斗的关键，一定要保护好。BOSS攻击速度快、持续时间长，可以先OD到其他NPC身上并躲在路灯后（掩体容易被打爆），引开BOSS的火力后再返回战车对它进行猛攻，千万不要在车上与BOSS死扛，同时还需注意松开射击键，别让机枪过热，另外在战车上是无法发动ODK的这点需要注意。BOSS放出的恶臭者是积攒解放槽的绝佳目标，而当它飞到两栋大楼之间时，要率先干掉四个角上的杂兵来阻止其下一步的大威力攻击。

第二阶段BOSS进入黑暗状态，初期的打法与第一阶段没有差别。当BOSS受到一定伤害后就会分裂为许多只，此状态下的“红外瞄准”的攻击威力巨大，要积极运用翻滚进行躲避，如果躲在路灯后也能令攻击无效。等到持有狙击枪的NPC出现在对面楼顶时，OD到他身上后对高空中BOSS的本体（红色发光的）进行狙击。BOSS的本体也会从天上飞下，其HP值较其他恶臭者为高，很容易分辨。在BOSS的分分合合数次后，阿雅终于成功将其击倒。



Episode 3 世界の敌

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	ローパーの战斗回避	不触碰到流浪者探知器的情况下到达第5区
	スナッチ歼灭	在第4区击倒4只绑架者
	全物资の回收	回收第1区到第5区内的全部补给
CP2	スナッチ被害の低减	不让士兵被绑架者带走
	全オーブの破坏	击破第2区内的全部红玉
	赤外线ドラップの回避	不触碰红外线陷阱的情况下到达第3区

Chapter 1

第1区域内收割者会再次出现，用手雷等迅速击破红玉后登上楼梯它便会撤离（高难度下可以利用狙击枪远程打掉红玉再触发收割者出现的剧情）。第2区域开始会出现搜索状态的流浪者，一旦碰到它设在地面上的“探知器”（ディテクター）其就会现出本体并展开攻击。想拿到实绩就得避免这种情况，耐心观察它的移动轨迹再利用连续回避闪躲前进。到达第4区域后左侧通路的天花板上有两只倒挂着的“绑架者”（スナッチ），站在它的警戒范围外先利用狙击枪瞄准其腿部的弱点可以有效的杀敌。到达右上的区域后还会出现两只绑架者，由于边上有其巢穴，它会降落到地面把NPC拖入洞中。在其落到地面时可以果断投掷手雷，或是在被擒住时OD到其他人身上用狙击枪快速杀敌，也能将被擒的角色解救出来。到达第5区域后地上会有不少蓝色罐状物体，用手雷可以将其破坏并炸出通路。本区内收割者会再次出现，而搜查实绩“全物资の回收”涉及到的补给品如下：第1区域一手雷×1；第3区域一弹药×1、手雷×1；第4区域一手雷×1；第5区域一弹药×1、手雷×3。拿全补给后就果断撤离吧！



Chapter 2

第1区域的敌人主要是蜂的派生种，其防御和HP有所提高，但基本打法没有变化。红外线陷阱一旦碰到就会直接被炸死，千万要小心。第2区域内有大量的红玉，而OD和子弹都是可以穿过红外线的，利用这点把红玉尽数击破后获得搜查实绩。在有绑架者巢穴的区域作战时一定要快速击破敌人，宁可被自己手雷的爆炸波及也不要被其拖入巢穴中。第3区域开始出现隐蔽者的派生种，第4区域的战斗在行驶的列车上进行，由于能进行回避的范围有限，一定要优先击倒空中漂浮着的填塞者，扎堆的隐蔽者可以用手雷进行范围杀伤。第5区域依旧是面对大量的绑架者，原地用狙击枪干掉初始的3只后再走向中央，配合出现的援军解决剩下的6只。

Chapter 3

本章节没有BOSS战，通过休息区域后就要在这个相对广阔的平台与大量敌人交火。优先干掉前两批碾压者和填塞者后，爬到平台上利用狙击枪解决高处的蜂。随后流浪者就会现身，这里稍微忍耐一会高处就会出现携带有卫星兵器的援兵，利用这个大规模杀伤性武器迅速干掉剩余的敌人便能轻松过关。



Episode 4 真实

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	バリケードの确保	到达第5区前，被破坏的掩体数在3个以下
	残存战车部队の无伤生还	无伤到达第2区
	ノースシャローズタワーへの迅速な突入	2分钟内击倒超大型蠕虫
CP2	突入部队の生还	本节内士兵死亡人数在5人以下
	制空权确保	破坏20个以上的呕吐者
	撤退援护	驾驶直升机撤退途中击倒袭击我方NPC的蠕虫

Chapter 1

本章开始游戏的难度有所增加，部分实绩也较难达成，比如第1区域的“战车无伤”就足够让人抓狂的了。想要拿到一开始就要在左右两辆战车间来回OD，用炮击造成的硬直阻止小型“蠕虫”（ワーム）的攻击。待解决掉两只小蠕虫后把炮口对准后方的大型蠕虫嘴部进行攻击，当它的头部不动时即表明要开始喷吐，此时OD到正面朝向它的战车上，用大炮结合机枪扫射的方式，把其口中吐出的火球和绿色蠕虫卵尽皆打爆。想要无伤需要一点运气，而2分钟内将其解决的话还能得到“迅速突入”的实绩。

到达第2区后要先把地图上用绿色×号表示的C4炸药安装完毕，清掉随后出现的敌人后前往3区。还是先安装中央的4个炸药，途中会有蠕虫钻出，当它吸气时要向反向跳跃，以免被吞掉。利用OD让我方全体成员位于掩体庇护下，然后利用交叉射击集中攻击，用狙击枪瞄准它口中的弱点也能很快把它打至第二形态，待它脱皮以后用手雷和大威力武器迅速击破。随后会同时出现3只蠕虫，OD到楼外侧的战车上用大炮对我方部队进行援护（残破的大楼外侧挂着的LOGO竟然是“SQUARE ENIX”）。在4区安装炸弹的同时优先干掉喜欢破坏掩体的碾压者派生种，击倒零星出现的绑架者后成功进入电梯。



Chapter 2

从休息区的缺口跳下进入第1区后即刻展开激战，消灭掉第一波敌人后抓紧时间设置C4，随后OD到裂缝对面的士兵身上离开。上楼后进入第2区，在没有任何掩体的空间内同时出现3只蠕虫，硬拼是不明智的，先以回避和保命为主，坚持到我方援军赶来，OD到武装直升机上，用十字键切换锁定目标，□键发射飞弹，清光蠕虫后OD回士兵身上继续前进。第3区域的填塞者是会不断刷出的，迅速干掉第一波后转去设置C4，随后再OD到战车上清掉剩余的敌人。随后静待剧情发生，墙壁被炸开后移动过去，接下来需要乘坐直升机进行长时间的飞行。沿途炮台一般的敌人“呕吐者”共有27个，它在嘴部闭合的时候是无法对其造成伤害，一定要看准开口的时机，距离较远的话还可以用机枪扫射先造成其硬直，再用飞弹攻击。干掉前4个炮台后会从缺口中看见我方士兵正被蠕虫追杀，成功用飞弹将其干掉就能获得搜查实绩。跳下直升机后需要对付两只蠕虫，还是优先控制发呆的士兵们站好位置，再利用掩体与敌人进行周旋。

Chapter 3 

面对凯尔（カイル）的BOSS战，有10分钟的限制。一开始不用急着进攻，等到我方武装直升机飞来后，OD到上面展开攻势。由于BOSS会使用瞬移，距离较远时建议用飞弹一发一发地打，不要两发齐射，待它靠近后可以采取两发连射并结合机枪进行攻击。BOSS放出的圆盘看准倾斜角度就能轻松躲开，三连小型圆盘有追击效果，需要径直向屏幕一侧移动躲避；旋转飞出的利刃有两种攻击模式，一为向外扩散、一为向直升机处集中，前者需控制直升机位于其中心，后者则要积极地向左右躲避；当BOSS受到一定伤害后会在身边放出一圈球体，如果不迅速打掉其就会放出夺目的光芒让屏幕变白，一段时间内无法看到敌方的动向。一旦直升机尽皆坠毁可以OD到士兵身上并躲在楼梯下，此处可以回避掉除红色灵魂攻击以外的所有攻势，静待后续的直升机赶来后再继续战斗。当把BOSS的生命值打空后会发生剧情，回到士兵身上后用ODK给予其致命一击。



Episode 5 反击

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	弹数温存	到达第5区前击倒的填塞者数量在5只以下
	突入部队の维持	到达第5区前士兵死亡人数在3人以下
	全オーブの破坏	破坏第4区内全部的红玉
CP2	友军ツイステッド化阻止	突破第3区前没有到疯狂折翼者的同化攻击
	マッドフラップ初战における迅速な行动	在第1区不让任何一只填塞者出现
	マッドフラップ最终战の独力突破	不破坏红玉突破第3区
CP3	突入部队の维持	在第2、3区时士兵死亡人数在5人以下
	ビーン歼灭	在第2区击倒5只以上的蜂
	ローラー歼灭	在第3区击倒15只以上的碾压者
CP4	突入部队の生还	在第5区内没有任何一人丧生

Chapter 1 

第2区会出现2只填塞者、1只碾压者，击破后才能继续深入，这种绿色的碾压者派生种会在正面形成护盾效果，此时务必绕到其背后再展开攻击。在第3区不要前进太快，先干掉初始的绑架者和碾压者后再向前引出第二波敌人，这里的掩体都是能够再生的，一定要合理利用。由于前两个区域中强制消灭的填塞者数量已累积了4只，到达第4区后就无视它们优先击破仅有的2个红玉和其他敌人吧！

Chapter 2 

用手雷或榴弹打爆第1区的蓝色墙壁后，会出现全新的巨大敌人"疯狂折翼者"（マッドフラップ），它的攻击方式多种多样，诸如冲撞攻击、在周围形成扭曲空间对我方造成持续伤害等，最麻烦的是抓住我方士兵将其变为隐蔽者。为了拿到实绩必须避免这种情况的发生，推荐战法为利用狙击枪猛击其触手前端的弱点，尽快打出硬直。当它在身前放出一个黑球状护盾时，可以利用交叉射击多角度展开攻击，或是用手雷和榴弹等有爆炸效果的武器。我方士兵被锁定后可以OD到他身上发动解放予以解救。如果击倒折翼者的最后一击不是用ODK，它就会凭依到我方士兵身上进行复活，这时要控制NPC逃离追击，一旦被靠近可以用连续翻滚拉开间距，只要撑过一段时间它还没凭依成功，就会直接死亡了。另外想拿"迅速行动"的实绩要在击倒折翼者之前打破其后方的3个红玉，这样填塞者就不会出现。

第2区会涌出大量的敌人，混战依旧考验的是玩家的判断和速杀能力，击破所有红玉后道路开启。第3区比较省力的打法是打掉周围的四个红玉，道路开启后不但能获得补给，援军也会出现，但这样就拿不到"独力突破"的实绩。初始的几只绑架者不要消灭的太快，留一两只给NPC，否则他们就会主动去攻击红玉了，也可以把士兵全部聚集到入口附近，免得他们出手。一段时间后疯狂折翼者出现，打法与之前一致——用大威力武器速杀！



Chapter 3 

经过补给区域后来到2区，狭长的通路中出现的蜂会瞬移，如果轰掉蓝色墙壁它们就会自行消失，想拿实绩的话就慢慢用狙击枪与其周旋吧。到达广阔地带后再次遇到折翼者，相信此时玩家对付它已经掌握窍门了。进入第3区后要与不断刷出的碾压者交火，随后还会出现疯狂折翼者，坚持到我方战车出现后迅速OD到上面发动猛攻，不过要记得下车用ODK击倒折翼者。一段时间后我方增援在上层出现，此时红玉附近也会出现新的敌人，依然是利用战车的强大火力压制。想拿到实绩就不要过早击破红玉，等刷到足够数量的碾压者后再破坏3个红玉前往休息区域。

Chapter 4 

到达广阔的区域的中央地带后，就要与一直以来如同死神般恐怖的收割者进行决战。第一阶段无法对其造成伤害，先控制士兵们躲到掩体后，积极回避以免阵亡。经过一段时间后我方出现两名持有镭射兵器的士兵，这就是对付收割者的利器，利用它的持续攻击可以对BOSS造成灼伤。需要注意的是镭射枪不能自动瞄准，建议玩家先用手枪瞄准BOSS后迅速换枪。不过收割者也不会坐以待毙，它的几种攻击方式玩家需要注意：1.甩血到屏幕上，让玩家在一定时间内视线受到影响，但不会损血；2.制造血墙结界捆住玩家，此时OD到其他角色身上BOSS就会转换攻击目标，血墙内的士兵反倒很安全；3.尾部的横向甩动和下落冲击，利用翻滚可以有效回避；4.抓住玩家后一起消失，这招是必杀的，想拿实绩务必要避免这种情况出现。在长时间的苦战后终于击倒收割者，但很快它又会复生，此时不单单是镭射枪，普通攻击也有效果了，继续第一阶段的战术再次将其击倒即可。

由于这里有"生还"的实绩，面对强大的收割者想要一人不死比较困难，可以利用游戏中的一个BUG来轻松达成：OD到士兵身上后取出镭射枪攻击，当收割者开始伤血时按住锁定和攻击键不放，并按下START键呼出菜单暂停，此时由于系统的判定，敌人仍然受到持续伤害，但游戏中的时间却是停止流动的，因此只要把PSP放到一边、喝杯茶，一段时间后解除暂停就能看到不可一世的收割者已经奄奄一息了，一记ODK便能搞定收工。其实此BUG在其他枪械上也适用，只是按下START键的时机需要自行摸索，不过用来对付其他BOSS就显得不太厚道了，也会影响游戏的乐趣，故不推荐平时使用。



Chapter 5

终于面对幕后的黑手——海德（ハイド），BOSS的移动很快，在地面上游走的动作极其恶心……其攻击方式有：1.发射红色飞弹，利用翻滚或掩体可以有效避开（但周遭的NPC士兵却经常被这招打残）；2.上半身伸长后的触手穿刺攻击，侧向跳跃便能轻松避开；3.冲刺并跳起后向正面发射红色光柱，可用侧向翻滚躲开；4.近身后的两段甩手攻击，迅速向后翻滚拉开间距即可；5.把玩家抓到高空后砸向地面，威力巨大；6.红色"灵魂"攻击，我方没有其他士兵的话这招依然具有必杀效果。此战不适合龟缩在掩体后，应在移动中按住瞄准键看准敌人的动向，把握好敌我间的距离再合理躲避对方的进攻，抓住时机利用交叉射击很快就能打出硬直，总体来说难度不高。



The Last Episode 永远

最终章是三场连续的BOSS战，第一战与EP2・CP2的战斗一致，不再重复说明。第二战初始阶段无法对海德造成伤害，在他不断的OD和攻击下，阿雅倒地不起。剧情中得到几名同伴的相助，战斗也正式展开。现阶段普通武器还是无法对BOSS造成威胁，可以用手枪打爆周围的精神体来积攒计量槽。攒满后迅速解放对BOSS形成一次ODK后，接下来的一段时间里普通攻势就也能奏效了。随后的打法与EP5一致，只是周围的精神体会对玩家的瞄准造成妨碍。我方的几名同伴会一直围绕在BOSS周围，要多通过OD进行位移来攻击海德的死角。不过BOSS也会增加一招用旋转的精神体把阿雅困在一个小范围内，此时是无法进行OD的，听到BOSS发动攻击的音效后就要立刻展开紧急回避。

海德的形态进化之后阿雅也自动发动解放，最终战开始！此战阿雅的生命槽和解放槽是共通的，平时并不会自动减少，受到攻击时解放槽才会减少，降至0便宣告Game Over。BOSS放出的飞弹以及突进攻击按住锁定键向一侧横向移动就能避开，全身发光后的精神体前冲攻击威力最大，掌握好提前量的话同



样利用横向移动就可以躲开。攻击的时候注意不要贪多，看到BOSS做出攻击动作就要准备好进行闪避，稳妥应敌的话，最终战的难度反而并不高。剧情过后还有一段第一视角的操作，只有□键能奏效。

通关特典&多周目继承

1周目通关后在电脑中追加Video Log项目，用于查看游戏中的CG和剧情动画，官方金手指Cheat Code功能开启；2周目通关后开启音乐鉴赏模式Music Files，Video Log中追加一段机密影像"四度目の诞生日"。某难度通关后才能令次一级难度解锁，1、2、3周目通关可以各得到一块DNA面板，而用固定的一套服装通关后，可以在换装界面下按△键进行自由鉴赏。50周目通关后Video Log中追加机密影像"アヤの时间"，即出浴CG，在此观赏10次后系统菜单Config的CAMERA项目中追加一种游戏视角。服装和枪械的开启方式请参看后面的资料列表。

多周目时继承的内容如下：1.阿雅的等级、经验；2.所持有的BP量；3.已获得的枪械、配件、防具；4.已获得的OE芯片和配置好的DNA面板；5.训练关卡中的可选难度；6.电脑中已开启的文件项目。

资料列表

服装防具



游戏中共有11套服装可以进行更换，除了外表上的变化外，不同服装还有各自专用的战斗语音（バトルボイス）。随着阿雅被敌人击倒次数的累积，防具会变为破损（被击倒4次）和大破（被击倒16次）状态，防御等级越高越不容易被击倒。防具处在不同状态下时受到的伤害值百分比不同，破损的防具可以在Protective Gear界面下耗费BP进行修复。

防具名称	防御等级	通常状态	破损状态	大破状态	获得方法
Black Leather（黑皮革装）	B	100%	120%	175%	初期获得
White Eider（白羽绒装）	A	75%	100%	150%	初期获得
Apron Dress（女仆装）	B	110%	115%	145%	Easy以上难度通关
Business Suit（商务装）	B	100%	110%	130%	2周目以后，调查CTI搜查本部的衣柜
Swim Wear（泳装）	C	160%	170%	220%	Hard难度通关
Titanium Bunny（兔女郎装）	C	120%	130%	150%	Genocide难度通关
China Dress（旗袍装）	C	120%	130%	150%	Normal以上难度通关
Lightning Custom（闪电装）	A	70%	90%	145%	30周目通关，或通过官方网站联动获得
Santa Soldier（圣诞装）	B	90%	110%	160%	2周目以后，调查前田住所的衣柜
OD Suit（深潜装）	B	90%	100%	120%	通过官方网站联动获得
Knight Armor（骑士装）	A	65%	120%	160%	Deadly难度通关

枪械配件

大部分枪械及配件的获得方法是完成指定难度下的某搜查实绩，或OD到特定NPC（姓名前有武器图标）的身上后得到。所有的配件都需要武器熟练度到达一定等级后才能购入。下面列出全部枪械和特殊配件的获得方法，表中EP（Episode）为"章"、CP（Chapter）为"节"，每张完整的地图为1个区域，地图切换后才算进入下一区域。

手枪（Handgun）全13种

枪械名	配件名	入手方式
92M	—	初期获得
—	V92M—MA3	Deadly难度下，完成EP4的搜查实绩“突入部队の生还”
—	V92M—GL2	Easy～Hard难度下，完成EP1的搜查实绩“スラッカー歼灭”
—	VIK 92M	Easy～Hard难度下，完成EP3的搜查实绩“スナッチ被害の低减”
—	TBM 92M	Hard难度下，完成EP5・CP3的搜查实绩“突入部队の维持”
—	AOQ 92M	Genocide难度下，完成EP4的搜查实绩“残存战车部队の无伤生还”
M17GC	—	Easy～Hard难度下，EP2・CP1第2区域的NPC携带
—	WSM17	Easy～Hard难度下，完成EP2的搜查实绩“オーブ密集エリアの迅速な突破”
M22GC	—	Hard难度下，EP5・CP1第3区域的NPC携带
—	TM22—MA3	Hard难度下，完成EP5的搜查实绩“突入部队の生还”
M22G G4	—	Deadly难度下，EP2・CP1第2区域的NPC携带
—	VG4—ML1	Deadly难度下，完成EP2的搜查实绩“オーブ密集エリアの迅速な突破”
.45auto A1	—	Easy～Hard难度下，EP4・CP1第2区域的NPC携带
—	HD 45A1	Easy～Hard难度下，完成EP5的搜查实绩“ローラー歼灭”
.45auto sfa	—	Hard难度下，EP4・CP2第2区域的NPC携带
—	HD 45sfa	Hard难度下，完成EP5的搜查实绩“全オーブの破坏”
SBI4.3 cmp.	—	Deadly难度下，EP3・CP1第1区域的NPC携带
—	HD 45SBI	Deadly难度下，完成EP3的搜查实绩“全オーブの破坏”
SZ239	—	Hard难度下，EP1・CP2第3区域的NPC携带
—	WS SZ239	Hard难度下，完成EP2的搜查实绩“オーブ密集エリアの迅速な突破”
SZ229	—	Deadly难度下，EP1・CP2第3区域的NPC携带
—	WS SZ229	Deadly难度下，完成EP2的搜查实绩“OD能力温存训练”
SZ220 SAO	—	Genocide难度下，EP1・CP2第3区域的NPC携带
—	W45 SZ220	Genocide难度下，完成EP1的搜查实绩“スラッカー歼灭”
MP10 3IN	—	Easy～Hard难度下，EP0第2区域的NPC携带
—	HH MP10	Easy～Hard难度下，完成EP2的搜查实绩“バベル内部からの迅速な生还”
686SEALs	—	Hard难度下，EP5・CP2第3区域的NPC携带
—	HH 686S	Deadly难度下，完成EP1的搜查实绩“リーバーからの一般人救出”
Hunter500	—	Genocide难度下，EP3・CP2第3区域的NPC携带
—	HH H500	Genocide难度下，完成EP5・CP3的搜查实绩“突入部队の维持”

冲锋枪（Assault）全12种

枪械名	配件名	入手方式
CR15C.	—	初期获得
—	FB CR15	Easy～Hard难度下，完成EP1的搜查实绩“リーバー初战からの迅速な撤退”
MfA1	—	Easy～Hard难度下，EP5・CP1第2区域的NPC携带
—	NMf—MC3	Hard难度下，完成EP1的搜查实绩“ワッド歼灭”
Mf SOPMOD	—	Hard难度下，EP5・CP3第3区域的NPC携带
—	FB MfS	Deadly难度下，完成EP1的搜查实绩“フロアの设备确保”
RK—47	—	Easy～Hard难度下，EP3・CP2第2区域的NPC携带
—	TRK47—MB1	Easy～Hard难度下，完成EP4的搜查实绩“バリケードの确保”
RK—101	—	Hard难度下，EP4・CP1第3区域的NPC携带
—	BC RK101	Hard难度下，完成EP5的搜查实绩“ビーン歼灭”
RK SOPMOD	—	Deadly难度下，EP3・CP2第2区域的NPC携带
—	BC RKS	Deadly难度下，完成EP5・CP3的搜查实绩“突入部队の维持”
S556SWAT	—	Easy～Hard难度下，EP1・CP2第3区域的NPC携带
—	TS556—MB1	Easy～Hard难度下，完成EP2的搜查实绩“卫星兵器の实战テスト”
S552	—	Hard难度下，EP3・CP1第4区域的NPC携带
—	VS552—PB1	Hard难度下，完成EP3的搜查实绩“全オーブの破坏”
S550	—	Deadly难度下，EP2・CP1第3区域的NPC携带
—	VS550—IB1	Deadly难度下，完成EP4的搜查实绩“制空权确保”
FNHC	—	Deadly难度下，EP4・CP1第4区域的NPC携带
—	TB—1 FNHC	Genocide难度下，完成EP5的搜查实绩“弹药温存”
MK.16	—	Genocide难度下，EP1・CP2第1区域的NPC携带
—	VMK16—IB1	Genocide难度下，完成EP5的搜查实绩“友军のツイステッド化阻止”
MK.17	—	Genocide难度下，EP2・CP1第3区域的NPC携带
—	VMK17—PB1	Genocide难度下，完成EP5的搜查实绩“突入部队の生还”

霰弹枪（Shotgun）全9种

枪械名	配件名	入手方式
R1100P	—	Easy～Hard难度下，EP1・CP2第1区域的NPC携带
—	NR1100—MC1	Easy～Hard难度下，完成EP1的搜查实绩“リーバーからの一般人救出”
R11—96P	—	Easy～Normal难度下，EP5・CP1第4区域的NPC携带
—	NR1196—MC1	Hard难度下，完成EP1的搜查实绩“リーバーからの无伤生还”
RSP10	—	Deadly难度下，EP2・CP1第4区域的NPC携带
—	NRSP10—MC1	Deadly难度下，完成EP3的搜查实绩“スナッチ被害の低减”
M102T	—	Easy～Hard难度下，EP4・CP1第2区域的NPC携带
—	NM102T—MC1	Easy～Hard难度下，完成EP5・CP1的搜查实绩“突入部队の维持”
M103T	—	Hard难度下，EP5・CP1第4区域的NPC携带
—	NM103T—MC1	Deadly难度下，完成EP1的搜查实绩“ワッド歼灭”
M1014	—	Deadly难度下，EP3・CP2第4区域的NPC携带
—	NM1014—MC1	Deadly难度下，完成EP5的搜查实绩“マッドランプ最终战の独力突破”
FSA12	—	Hard难度下，EP3・CP2第4区域的NPC携带
—	TT—1 FSA12	Hard难度下，完成EP4的搜查实绩“残存战车部队の无伤生还”
FSA15	—	Deadly难度下，EP1・CP2第1区域的NPC携带
—	TT—1 FSA15	Deadly难度下，完成EP2的搜查实绩“ローバーの迅速な击退”
FSA15 IC	—	Genocide难度下，完成EP4的搜查实绩“ノースシャローズタワーの迅速な突入”

狙击枪（Sniper）全9种

枪械名	配件名	入手方式
HK3SPR1	—	Easy～Hard难度下，EP2・CP1第3区域的NPC携带
—	NSPR1—LC1	Easy～Hard难度下，完成EP4的搜查实绩“制空权确保”
PSPR—1	—	Hard难度下，EP2・CP2第2区域的NPC携带
—	NPSPR—LC1	Hard难度下，完成EP3的搜查实绩“スナッチ歼灭”
PSPR—1 GB	—	Genocide难度下，完成EP2的搜查实绩“ローバーの迅速な击退”
CR10SASS	—	Easy～Hard难度下，EP3・CP2第2区域的NPC携带
—	NVC CR10	Easy～Hard难度下，完成EP5的搜查实绩“友军のツイステッド化阻止”
Mk.11 Mod0	—	Hard难度下，EP4・CP2第1区域的NPC携带
—	NVM Mk11	Hard难度下，完成EP5的搜查实绩“マッドランプ最终战の独力突破”
SR110	—	Deadly难度下，EP3・CP2第2区域的NPC携带
—	NVS SR110	Deadly难度下，完成EP4的搜查实绩“残存战车部队の无伤生还”
B82A1	—	Easy～Normal难度下，EP4・CP2第1区域的NPC携带
—	TG—B1 B82	Hard难度下，完成EP2的搜查实绩“ローバーの迅速な击退”
AIS50	—	Deadly难度下，EP2・CP2第1区域的NPC携带
—	TG—A1 AIS50	Deadly难度下，完成EP3的搜查实绩“スナッチ歼灭”
XM109	—	Genocide难度下，EP2・CP2第1区域的NPC携带
—	TG—X XM109	Genocide难度下，完成EP3的搜查实绩“スナッチ被害の低减”

榴弹发射器（Launcher）全3种

枪械名	配件名	入手方式
AG320	—	Easy～Hard难度下，EP2・CP1第4区域的NPC携带
—	TC—1 AG	Easy～Hard难度下，完成EP4的搜查实绩“撤退援护”
AG—C	—	Hard难度下，EP3・CP1第5区域的NPC携带
—	TO—1 AGC	Genocide难度下，完成EP1的搜查实绩“部队への无伤合流”
RG140	—	Deadly难度下，EP5・CP2第1区域的NPC携带
—	TA—1 RG140	Hard难度下，完成EP4的搜查实绩“ノースシャローズタワーへの迅速な突入”

特殊枪械（Special）全5种

枪械名	配件名	入手方式
M249	—	1周目通关
Mk.46 Mod0	—	3周目通关
M240B	—	6周目通关
パイルバンカー	—	其他全部武器、配件入手后
ブレイズエッジ	—	得到闪电装后

官方金手指

游戏中可以按Start键调出菜单，在Cheat Code选项下开启“官方金手指”，不过除了前三个以外，其他皆为负面效果，想要追求挑战性的玩家可以尝试。需要注意的是一旦开启“金手指”，关卡结束时评价固定为D级。

CHEAT CODE

名称	效果	解锁条件
ASSIST CODE		
High Regin	阿雅的生命值回复速度超高速化	2周目以后用10000BP购入
Free Cross Fire	我方不在掩体后的NPC也可以参加交叉射击	2周目以后用10000BP购入
Countless Bullets	武器的弹药数无限	10周目通关
CHALLENGE CODE		
No Armor	防具处在大破状态	Hard难度EP1的搜查实绩完成4个以上
No Escape Assist	回避时没有无敌时间	Hard难度EP2的搜查实绩完成4个以上
No Regen	生命值不会自动回复	Hard难度EP3的搜查实绩完成3个以上
No Info	画面上不显示处交叉射击以外的情报	Hard难度EP4的搜查实绩完成4个以上
Critical Disease	解放计量槽的积蓄量减半	Hard难度EP5的搜查实绩完成5个以上
No Over Energy	OE效果不会发动	Hard难度的搜查实绩完成29个以上
No Life Assist	OD之后，阿雅的生命值变得与NPC的生命值一致	Deadly难度EP1的搜查实绩完成4个以上
Limited Weapon	只能使用92M作为武器	Deadly难度EP2的搜查实绩完成4个以上
Level Hold	阿雅的等级固定为1且不会上升	Deadly难度EP3的搜查实绩完成3个以上
Critical Illness	随着时间的经过，阿雅的生命值徐徐减少	Deadly难度EP4的搜查实绩完成3个以上
Half Ammo	武器的弹药装填数减半	Deadly难度EP5的搜查实绩完成5个以上
NPC One Hit Death	NPC受到一次攻击立即死亡	Deadly难度的搜查实绩完成29个以上
No Clock Up	选择OD的对象时，时间不会变慢	Genocide难度通关1次
Life Hold	OD后阿雅的生命值不会变化	Genocide难度通关1次
Friendly Fire	受到我方攻击时生命值会减少	Genocide难度通关1次
No Cover	全部区域内的掩体消失	Hard以上难度的搜查实绩完成86个以上
One Hit Death	阿雅受到一次攻击立即死亡	其他全部的CHALLENGE CODE入手后

《战场的女武神》系列出自原《樱大战》小组之手，游戏不但有丰富的战略要素和优秀的剧本，而且人设和声优也非常出色，PSP平台的2代和3代都是值得一玩的重头大作。本作在2代的系统基础上进行种种优化和调整，多达20章的流程和精细的人物建模，足以让玩家感受到SEGA的诚意，在2代中许多被玩家诟病的缺陷也都基本上得到了改善，而且3名主角的特殊能力更是让玩家大呼过瘾——如果续作中每名角色都有特殊能力就好了！不过战斗过程单调、系统严谨性不足依然是该系列的硬伤，希望SEGA在关卡和职业设计上多下工夫，将该系列打造成S・RPG的金字招牌！

文 胧月&脆薯条&koflover

S・RPG

战场的女武神3

战场のヴァルキュリア3

SEGA	2011年1月27日	日版	1人
5800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

戦場のヴァルキュリア3

UNRECORDED ◆ CHRONICLES

系统详解

本作基本系统相对前作改变不大，前作玩家可毫无障碍地迅速上手。部分系统类似オーダー得到了大幅强化，有着扭转乾坤的功效。不过游戏在育成方面跟前作相比有着较大差别，玩家需要及时转变观念。

基本系统

战斗任务说明

本作中的所有战斗任务和剧情事件都在作战地图上进行标识，而不同的章节也在大地图上标明了地理位置，相比起前作的任务栏菜单，这种表现方式更加一目了然。任务分为剧情任务、自由任务、断章任务和DLC任务四种，除剧情任务外，其它任务都可以反复进入（通关一次后，剧情任务也可以重复进入）。在每一关章节中按×键可以返回大地图画面，在大地图画面下按L或R键即可切换进入断章的章节。



CP值

我方所有出战单位每次行动都会消耗1格CP，鉴于前作战车因CP消耗问题导致重型战车集体板凳，这次无论是重型战车或装甲车都固定消耗1CP，玩家终于可以任意使用各类强大武器了。战斗俯视图时，屏幕上方的勋章表示CP数，即每回合中我方的行动力。每回合会自动回复，上一回合未用完的CP可积累到下一回合。指挥官命令（オーダー）在本作中被大幅强化，这些命令都是直接发生效果，但有范围和人数上的限制，随着流程的推进，玩家可学的オーダー也将会更多。部分オーダー非常强力，但会消耗一定SP，追求S级评价过关的玩家需慎重使用。



士气

画面左上角为"モラル"，呈指针盘形，表示士气。士气高低影响着我方队员在战场上发动特技的几率，士气越高越容易发动。一般情况下，战斗中的士气会始终保持在4左右。打倒敌人、摧毁敌人战车以及占领敌人据点都能提高士气值，相反我方队员濒死、战车被击破、自军据点被占领都会导致士气下降，一旦士气降为0后则GAME OVER，一般情况下在战斗中不用太担心士气的问题。

行动

首先选择想要操作的单位，选定后CP自行消耗1个，进入选定单位的主视角行动画面。该画面下方的AP槽就是本次行动的全部AP，一旦AP用尽就无法在本次行动中移动了。按下□键后可以进入攻击状态，各兵种的武器存在一定差别，例如来复枪、手榴弹、榴弹、主炮以及机关枪等等。当兵种拥有多种武器时，不同武器之间按□键切换。一次行动中只限攻击一次，结束后按START键结束该个单位的操作。如果在同一回合内再次选择同一个的单位行动，那么AP槽会产生递减，移动距离缩短，所以一个单位是不可能一直长距离移动的，这无形间增加了游戏的难度。另外关于武器的弹药，例如坦克的主炮，每回合开始后会自动回复1发。



出击配置

在出击准备室中可以看见本次任务的详细情报，有胜利条件、失败条件、敌兵种类、S评价所需回合数等等，每次作战除非了部分强制出场的角色外，玩家可根据战况任意调遣单位。随着剧情的推进，422部队的人数会逐步变多，后期还会有前两作的主角们客串，但只会强制出击。出击的时候要先观察一下角色之间的相性，有相性的角色在一起时更容易发动特技，而且连携攻击的威力大幅加强。



战斗要点

迎击

敌我双方的部分兵种有迎击能力，这些兵种即使不在自己行动时，也能对闯入射程、正在行动的敌人自动射击。敌人的迎击在以下两种情况下会停止：

1.闯入迎击射程的单位按下□键进入攻击准备状态时。

2.闯入迎击射程的单位按下START结束本次行动时。

所以当我方单位突入敌军本阵时，千万不要傻站着，就算要查看周围状况，也先按下□键以中止敌人的射击。

误伤

由于本作制作得比较真实，任何武器都能对敌我双方单位造成伤害，这就会产生一些误伤，例如手榴弹、大剑、扫射型机枪等等范围较大的武器，所以在攻击前一定要确保攻击范围内没有己方单位。

连携攻击

当我军两个单位距离很近时，只要对其中一个单位下达攻击指令，另一个单位也会对目标进行攻击，前提是目标要同时在两个人的射程内，而且角色之间拥有相性设定，这可以在角色的状态栏中查看，相性好的角色在连携攻击时威力会比通常要大。对付游戏中BOSS的原则就是要尽量让强力角色发动连携攻击。而男主角之所以强大的原因便是能够使用オーダー一次性同时控制3人移动。换句话说就是必定出连携的攻击。

参考数

所谓的参考数，就是用武器瞄准敌人时屏幕上显示的“击破　发射　方向”。“击破”表示当前武器需要命中多少次才能击倒该敌人，距离敌人较远时子弹威力下降，因此击破数会变多。“发射”表示当前武器一次能发射出多少子弹，当发射数大于击破数时，只要准心不是很偏，基本上可确定击倒敌人。而“方向”表示敌人当前用身体的那个部分朝着我方，“前面”表示正面，正面朝向的敌人防御力最高，而且有一定几率对我方攻击进行回避，如果是拥有盾牌的单位，正面几乎很难用枪械命中；“侧面”朝向的敌人防御力中等，我方可以对其要害施以攻击；“背面”朝向的敌人则完全没有注意到我方单位，防御力最低，基本上不攻击其头部也能将其秒杀。

弱点

游戏中主要有两种单位——步兵和战车。无论是步兵还是战车都有其弱点。步兵类的要害在头部，而战车类的要害是背面的能量水晶，所以在对付他们时要调准好准星再进行攻击。另外游戏的后期会出现一种类似前作中的人造瓦尔基里，算是游戏比较难缠的敌人。需要注意，当敌人匍匐或蹲在土垒后面时，即便瞄准头部也无法造成弱点伤害，需要先用手榴弹一类的吹飞型武器将其轰出，再瞄准弱点打击。

强制退避

选择地图上的单位按下△键可让其强制退避到后方，退避到后方的单位可随时从战场上我方任何一个据点再次出击。当准备退避的单位在据点外时，强制退避要消耗1CP，而当该单位在据点内时，不需消耗CP即能完成退避。另外装甲车在运送同伴时如果被击破，那么装甲车上的全员都会自动强制退避。

特殊化能力

本作的三个主要人物各自拥有解放自身隐藏能力的“特殊化”技能。特殊化发动需要消耗SP，SP在每个任务中都设定是有使用次数限制的，而且无法回复。



直接指挥：男主角的特殊能力，可以一次同时行动3名角色，而且AP只会消耗克鲁特一人，攻击时必定连携，是对付BOSS时的利器。



女武神：莉艾拉拥有变身成为女武神的特殊能力，攻击力大幅上升，并且进入无敌状态。



武装开放：伊姆卡的特殊能力，可以对画面上的多个敌人进行同时攻击。地图武器，而且无论对步兵还是战车都能造成巨大伤害。

后勤保障

兵器研发

花费一定的金钱和素材可以研发出更高级的兵器，兵器的开放程度随流程推进而逐步扩大。部分特殊武器需要对应的开发图纸，而图纸则是在击破任务中的王牌单位后才能获得（那些敌兵会用红字表示，头衔为エース）。所以开发新兵器不但要有一定的资金，还需要有足够的任务完成度。获得金钱的多少与过关评价有直接关系，如果钱不够的话可去自由任务刷取。武器的改造被划分成很多路线，有的武器注重攻击力，有的则注重命中等数值，玩家可以根据实际需要来改造这些武器。



战车整备

战车是战斗中不可或缺的重要力量，本作所有战车固定消耗1CP使得其泛用度大幅提升。在本据点中可以对它进行改造，自行组装各个部件。战车可以从车身、炮塔、车顶（ショルダー）、装甲（アーマー）、背包（バックパック）、涂装和徽章（ステッカー）这7个方面进行自由改造，各个部件性能千差万别，重量也有所不同，各部件的总重量不能超过战车的最大载重量。灵活利用战车的改造功能，在战斗中会有事半功倍的作用。战车的工作部件可以在地图上建设桥梁铺路，在有特定需要的关卡时别忘记装备。



兵种升级

前作的兵种想必各位一定非常熟悉了，本作新增加了一种“机关兵”，可对多个敌人进行攻击，但攻击力很低，最大的用处就是充当迎击。另外随着兵种的熟练度上升，玩家可以学到该兵种的特有技能，类似技甲兵的必命中是对付BOSS的必备技能。另外提升兵种的熟练度需要一定的EXP，主要和过关评价有关，提升时还会附加全员最大HP增加、全员回避率增加等等效果。

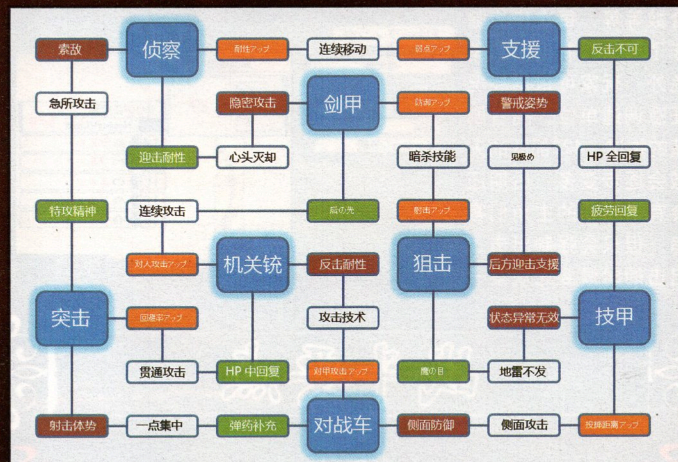
人物及兵种特性

特性（ポテンシャル）是《战场的女武神》系列的重要系统，人物之间除了靠兵种和能力数值进行区分以外，特性也是一个重要的因素。人物特性往往具有各种稀奇古怪的名称，用来展现人物的角色设定和特点，比如说“姐御肌”和“歌の力”的效果完全相同，都是提升射击和对人攻击的能力，但却有不同的名称。许多角色的最后一个特性都具有负面效果，代表这个角色某种背景或心理阴影，在完成相应剧情或该角色的断章任务后，这个特性变成正面效果，同时名称也发生改变，表示该角色性格的成长或完善。比如说アニカ的特性“猪突猛进”在完成断章后就会变成“本当の强さ”。

兵种特性象征着该兵种的战斗风格，效果往往比人物特性更强，而且名称也比较统一，分为“通常特性、高级特性和终极特性”三个不同等级。通常特性在战斗中满足相应条件时，有一定几率可以学到该特性，兵种等级不同，所学到的特性种类也有不同，详见下表：

特性名称	对应兵种	学习发动条件
索敌	侦察兵	行动中有敌人进入我方视线范围时
耐性アップ	上级侦察兵	行动开始时
迎击耐性	侦查猎兵	行动中受到敌方迎击时
射击体势	突击兵	蹲下攻击时
回避率アップ	上级突击兵	行动开始时
特攻精神	突击猎兵	HP低于一半且受到攻击时
侧面防御	对战车兵	行动开始时
对甲アップ	上级对战车兵	行动开始时
弹药补充	对战车猎兵	攻击完成后
警戒姿势	支援兵	蹲下时
弱点アップ	上级支援兵	行动开始时
反击不可	支援猎兵	攻击时
状态异常无效	技甲兵	行动开始时
投掷距离アップ	上级技甲兵	切换投掷武器时
疲劳回复	技甲猎兵	移动力低于1/2时
后方迎击支援	狙击兵	行动中且周围没有我方成员时
射击アップ	上级狙击兵	行动开始时
鹰の目	狙击猎兵	行动开始时
反击耐性	机关铳兵	受到敌方反击时
对人攻击アップ	上级机关铳兵	行动开始时
HP中回复	机关铳猎兵	攻击完成后
隐密攻击	剑甲兵	蹲下攻击时
防御アップ	上级剑甲兵	行动开始时
后の先	剑甲猎兵	行动开始时

高级特性需要在已学习对应的通常特性后，再满足对应条件时，有一定几率可以习得。在Master Cable中可以观察到该高级特性所要求的前提特性。比如说学到侦察兵的“索敌”和突击猎兵的“特攻精神”后，就具有学习“急所攻击”的前提条件了。详见下图：



除了这些高级特性外，游戏中还有三个效果最强的终极特性，但学习的前提条件也比较苛刻，必须将Master Cable中的指定特性都学会后，才能在战斗中有一定几率习得。详见下表：

特性名称	前提特性											
连续行动	索敌	急所攻击	特攻精神	回避率アップ	贯通攻击	HP中回复	对人攻击アップ	连续攻击	后の先	隐密攻击	心头灭却	迎击耐性
ノーダメージ	侧面防御	侧面攻击	投掷距离アップ	状态异常无效	地雷不发	鹰の目	射击アップ	暗杀技能	对人攻击アップ	反击耐性	攻击技术	对甲攻击アップ
起死回生	迎击耐性	心头灭却	隐密攻击	防御アップ	暗杀技能	射击アップ	后方迎击支援	见极め	警戒姿势	弱点アップ	连续移动	耐性アップ

联动及密码追加要素一览

与前作相同，只要玩家的记忆棒内拥有指定游戏的存档，或者是输入指定密码，就可以开启游戏中的追加要素，除此之外还有一些是DLC的付费下载内容，这部分内容就不再一一介绍了。

追加要素	获得方式
角色リコリス	与PSP版《战场的女武神2》的存档联动
角色エレノア	与PS3版《战场的女武神》的存档联动
角色ナギサ	与PSP版《梦幻之星 携带版2 无限》的存档联动
角色エイリアス	输入密码2QHKAEF28MHMXCN7
任务“前线基地夺还指令”	与PSP版《战场的女武神3》体验版的存档联动
任务“リトルウィングからの挑战状∞”	与PSP版《梦幻之星 携带版2 无限》的存档联动
战车贴纸“エアレイド ゼリ”	输入密码4FL4WZ562R9FS4GN
战车贴纸“コンプ アバコゼ”	输入密码EL8TJ8G89K83C7KF
战车贴纸“电击マ王 エイリアス”	输入密码SCM6JW7LFP3WKY4A
战车贴纸“周刊トロステ”	输入密码TB6WKAEZ53R7GG8X
战车贴纸“シャイニング痛战车”	输入密码P9FMEB2A5Q9GNFPW
战车贴纸“★ぷよぷよ！セガ”	输入密码TJLF9AYGR344XN4G
战车贴纸“グッスマ星人”	输入密码HJE3QX3M7BFXMHT5
战车贴纸“ラピ子”	输入密码R72ZPF4L7L3C7G6M

指挥官命令一览

当有队长在队伍中时，在主菜单中会多出一项オーダー（order）指令，使用后会得到各种不同的强化效果，并消耗一定的CP。如果是《超级大战争》系列的玩家，一定会回忆起类似的“CO POWER”的系统，两者在发动时都有指挥官的特写画面。在本作中指挥官命令的CP消耗有所降低，相比起前作来说是实用了不少，像“全力破坏、警戒行军”等等都是非常有用的指挥官命令，在攻关S评价时经常会用到。但某些高CP消耗的命令仍然是华而不实，如果能为不同的角色量身定做不同的命令，那也许会更加有趣。





命令名称	CP消耗	效果	取得条件
治愈要请	1	回复我方一名成员的部分HP	初期习得
救护班要请	2	回复区域内我方全体成员的部分HP	完成耐久力训练Lv19
应急处置	3	回复我方一名成员的全部HP	完成耐久力训练Lv29
完全补给	4	回复区域内我方全体成员的全部HP和弹药。	完成耐久力训练Lv40
支援物资要请	2	补给我方1名成员的弹药	完成第3章开始后的オーダー习得训练
精密狙击	1	提升我方一名成员的射击能力	完成射击训练Lv4
局地精密狙击	1	提升区域内我方全体成员的射击能力	完成射击训练Lv14
一齐精密狙击	2	提升全部区域内我方成员的射击能力	完成射击训练Lv24
全力回避	1	提升我方一名成员的回避能力	完成瞬发力训练Lv7
局地全力回避	2	提升区域内我方全体成员的回避能力	完成瞬发力训练Lv17
一齐全力回避	2	提升全部区域内我方成员的射击能力	完成瞬发力训练Lv27
全力防御	1	提升我方一名成员的防御能力	完成筋力向上训练Lv5
局地全力防御	2	提升区域内我方全体成员的防御能力	完成筋力向上训练Lv10
一齐全力防御	3	提升全部区域内我方成员的防御能力	完成筋力向上训练Lv15
全力攻击	1	提升我方一名成员的对人攻击能力	完成对人战斗训练Lv4
局地全力攻击	2	提升区域内我方全体成员的对人攻击能力	完成对人战斗训练Lv9
一齐全力攻击	3	提升全部区域内我方成员的对人攻击能力	完成对人战斗训练Lv14
全力破坏	1	提升我方一名成员的对甲攻击能力	完成对甲战斗训练Lv6
局地全力破坏	2	提升区域内我方全体成员的对甲攻击能力	完成对甲战斗训练Lv11
一齐全力破坏	3	提升全部区域内我方成员的对甲攻击能力	完成对甲战斗训练Lv16
全周围防御	2	提升我方一名成员的背面和侧面防御能力	完成第12章开始后的オーダー习得训练
自动弹药补给	2	使我方一名成员攻击时不消耗弹药	完成第20章开始后的オーダー习得训练
解毒处理	1	解除我方一名成员的异常状态	完成耐毒训练Lv3
防疫处理	1	提高我方一名成员的异常状态耐性	完成耐毒训练Lv7
警戒进军	2	使我方一名成员受到迎击时的伤害降低	完成第8章开始后的オーダー习得训练
回复リミット解除	1	使我方一名成员的复活药剂治疗量增加	完成第5章开始后的オーダー习得训练
爆发リミット解除	1	使我方一名成员的手榴弹威力增加	完成第17章开始后的オーダー习得训练
状态异常攻击强化	2	使我方一名成员攻击时造成异常状态的几率增加	完成第10章开始后的オーダー习得训练
贯通射击	2	使我方一名成员攻击时无视对方防御能力	完成第9章开始后的オーダー习得训练
无效化攻击	2	使我方一名成员攻击时不受到反击	完成第19章开始后的オーダー习得训练
急所攻击	2	使我方一名成员攻击时即使不瞄准弱点，也具有攻击弱点的效果	完成第20章开始后的オーダー习得训练
局地敌情收集	1	地图显示区域内敌军的位置信息	完成第6章开始后的オーダー习得训练
卫生兵要请	2	使我方一名濒死状态的成员强制退避	完成第4章开始后的オーダー习得训练
全域敌情收集要请	3	地图显示全部区域内敌军的位置信息	完成第16章开始后的オーダー习得训练
激励	4	使我方的士气上升	完成第13章开始后的オーダー习得训练
一齐全力退避	3	使区域内我方成员强制退避	完成第7章开始后的オーダー习得训练

全勋章获得方式一览

游戏中一共有25个勋章，它们见证了玩家在游戏中的种种成就和成果，要全部获得的话需要付出一番努力才行。

勋章	名称	获得方式
	授与の短剑	游戏开始后入手
	公国勋功章	完成第5章
	山の嘶き作战从军章	完成任务“山の嘶き作战”
	公国功劳赏	完成第8章
	公国殊勋赏	完成第17章
	外した部队章	完成第20章
	ランドグリーズ圣枪勋章	S级评价超过30个（必须是3星及3星以上任务）
	殊勋青铜枪盾勋章	消灭250个敌人
	殊勋白银枪盾勋章	消灭500个敌人
	殊勋黄金枪盾勋章	消灭1000个敌人
	GBS英雄赏	只用一名成员完成一个任务（必须3星以上任务）
	GBS人道赏	不杀任何敌人完成一个任务（必须3星以上任务）
	殊胜步兵战荣誉勋章	消灭300个步兵敌人
	殊胜机甲战荣誉勋章	消灭100个战车敌人
	殊勋圣枪勋章	消灭全部ACE敌人
	优秀兵士表彰	我方一名成员学会全部特性
	优秀部队表彰	全部兵种升级到猎兵级别
	优秀指挥官勋章	学会全部オーダー
	优秀机甲兵团勋章	开发全部战车部件
	优秀武装兵团勋章	开发全部武器
	作战地图	完成全部剧情以及剧情分支
	名もなき部队の记录	完成全部断章
	大翼兵团勋章	完成全部部队训练
	ランドグリーズ勋章	完成全部任务
	ロイヤル ランドグリーズ勋章	完成全部任务且都获得S级评价

兵种与武器性能分析

与前作《战场的女武神2》相比，本作的兵种数量有所精简，但各兵种能力经过了调整和平衡，把许多前作不同兵种的能力整合在一起，而且又简化了转职的过程，总体来说是有了长足的进步。每位人物的兵种类型也不再受到限制，人人都可以成为前作中多才多艺的アバン，研究他们的特性搭配也是非常有趣的事情。此外，战车部分也得到了优化调整，各类型战车的行动消耗都是1CP，重战车不再像前作那样是中看不中用的花瓶，而轻战车和中战车依然有各自的优势。

侦察兵系

侦察兵是游戏中最重要的兵种之一，移动力最为优秀，是长途行军、攻城拔寨、开启机关的重要选择，如果没有侦察兵的帮助，很多任务的S评价根本就没有可能实现。侦察兵也有较好的命中和射程能力，但毕竟步枪的火力有限，在攻击时很依赖于瞄准弱点，如果和对方正面交火的话就会非常吃亏。很多场合下都需要靠侦察兵强顶着敌方的火力去冲锋，但侦察兵的防御能力很弱，这时候就需要使用强化防御的命令或者演奏效果，来保证侦察兵的生存。

侦察兵升级后不但能力有所提升，而且移动力也有明显增加，对节约CP消耗有非常大的帮助。侦察猎兵还可以装备强化步枪和步枪榴弹，使其正面攻击能力有一定提升；步枪榴弹的射程比手榴弹远得多，而且弹道抛物线非常高，在一些特殊地形下也能够准确瞄准目标，在攻击据点时都起到了至关重要的作用。

侦察兵	
主武器	步枪
副武器	手榴弹
移动力	450
特性	索敌

上级侦察兵	
主武器	步枪
副武器	手榴弹
移动力	550
特性	耐性アップ

侦察猎兵		
主武器	步枪	强化步枪
副武器	手榴弹	步枪榴弹
移动力	650	
特性	迎击耐性	





步枪（ライフル）

武器种类	说明
ガリアン系列	最基本的步枪武器，弹药无限，一次射击5发子弹，攻击力低，射程和命中为中等水平。
ガリアンS系列	在ガリアン的基础上提高了射程、命中和对甲攻击的能力，但对人攻击能力有所降低。
ガリアンA系列	在ガリアン的基础上提高了对人攻击和对甲攻击能力，其它能力没有变化。
ローウェン系列	在ガリアン的基础上提高了对人攻击、对甲攻击和射程的能力，但命中能力却有所下降。
ローウェンS系列	在ローウェン的基础上提高了射程和命中的能力，但对人攻击和对甲攻击的能力有所降低。
ローウェンA系列	在ローウェン的基础上提高了各项能力，但射程和命中的能力不如ローウェンS系列。

强化步枪（强化ライフル）

武器种类	说明
ローウェンRg系列	最基本的强化步枪武器，在ローウェン的基础上降低了对人攻击能力，但对甲攻击能力有所提升。
ローウェンSRg系列	在ローウェンRg的基础上提升了各项能力。
ローウェンARg	拥有强化步枪中最高的对人攻击能力，但对甲攻击在ローウェンRg的基础上有轻微的降低。

手榴弹（グレネード）

武器种类	说明
B型グレネード系列	只有1发弹药，对人攻击和对甲攻击的能力中等，有范围攻击效果，但射程很短，多用来对付潜伏在草丛或掩体后的敌人。

步枪榴弹（ライフルグレネード）

武器种类	说明
RG37E系列	在手榴弹的基础上大幅度强化了射程，其余能力有所微调，也只有1发弹药。

各系列最终武器及掳获武器性能一览

武器名称	对人攻击	对甲攻击	命中	射程	发射数	弹药数	范围效果	足止め几率
ガリアン−F	29	18	79	180	5	无限	×	C
ガリアンS−F	25	20	89	220	5	无限	×	C
ガリアンA−F	35	24	80	180	5	无限	×	C
ローウェン−F	43	37	75	200	5	无限	×	C
ローウェンS−F	37	35	88	250	5	无限	×	C
ローウェンA−F	48	41	80	200	5	无限	×	C
ヘルヴォル	23	28	75	230	7	无限	×	C
ガリアンR	26	52	82	230	10	无限	×	C
ZMXKar	18	24	80	230	7	无限	×	A
ZMKar	21	31	80	220	7	无限	×	C
ZM2Kar	27	46	80	230	7	无限	×	C
ZM2KarA	36	67	80	230	7	无限	×	C
ZM2KarS	39	68	85	230	7	无限	×	C
Regen	48	75	80	270	7	无限	×	C
ローウェンRg−F	35	39	74	200	5	无限	×	C
ローウェンSRg−F	37	44	89	250	5	无限	×	C
ローウェンARg−F	42	37	78	200	5	无限	×	C
ZM2KarRg	46	72	74	400	7	无限	×	C
ローウェンRgR	36	59	80	250	10	无限	×	C
B型グレネード−F	399	561	99	60	1	1	○	C
RG37E−F	259	384	99	250	1	1	○	C

突击兵系

突击兵是最常用到的主力兵种之一，相比起侦察兵来说，移动力、射程和命中的能力都差了不少，但火力非常凶猛，若能瞄准头部或者全弹命中的话，几乎就能一次性解决一个敌人。另外，突击兵在迎击和连携攻击时也有非常高的效率，是クルト最喜欢带的同伴之一，在某些需要全灭敌人的任务中，合理利用突击兵的迎击能力也是取得S评价的重要前提。

突击兵升级后能力有所加强，并且升级为突击猎兵时，还可以装备强化冲锋枪及火焰放射器。虽然强化冲锋枪的性能要略逊于一般的冲锋枪，但火焰喷射器实在是厉害，不但对小兵有极高的杀伤力，而且在攻击敌方机关枪座时也有很高的效率。它的范围攻击能力也要多多利用。





突击兵	
主武器	冲锋枪
副武器	手榴弹
移动力	300
特性	射击体势

上级突击兵	
主武器	冲锋枪
副武器	手榴弹
移动力	300
特性	回避率アップ

突击猎兵		
主武器	冲锋枪	强化冲锋枪
副武器	手榴弹	火焰放射器
移动力	300	
特性	特攻精神	

冲锋枪（サブマシンガン）

武器种类	说明
マグス系列	最基本的冲锋枪武器，弹药无限，命中较差，对人和对甲攻击较低，但一次发射20发子弹，全部命中后能造成可观的伤害。
T−MAG系列	在マグス的基础上提升了各项能力。
マグスA系列	在マグス的基础上提升了各项能力，除命中能力不如T−MAG外，其余能力更加优秀。

强化冲锋枪（强化サブマシンガン）

武器种类	说明
マグス−FF	最基本的强化冲锋枪武器，在マグス的基础上降低了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力不变。
T−MAG−FF	在T−MAG的基础上降低了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力不变。
マグスA−FF系列	在マグスA的基础上降低了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力不变。

火焰放射器

武器种类	说明
FF系列	火焰放射器是强化冲锋枪的附加武器，威力很大又有范围攻击能力，作为补偿，强化冲锋枪的能力都要逊于同类的冲锋枪。

各系列最终武器及掳获武器性能一览

武器名称	对人攻击	对甲攻击	命中	射程	发射数	弹药数	范围效果	足止め几率
マグス−F	30	34	53	100	20	无限	×	A
T−MAG−F	41	43	76	150	20	无限	×	A
マグスA−F	52	51	66	150	20	无限	×	A
ヒルド	29	37	73	200	24	无限	×	C
ヒルドM	43	77	82	200	24	无限	×	C
ZM−MP	28	34	83	150	20	无限	×	C
ZM−MPX	32	38	85	150	20	无限	×	S
ZM−MPA	51	58	78	150	20	无限	×	C
ZM−MPL	64	62	78	200	20	无限	×	C
マグス−FF−F	23	26	53	100	20	无限	×	A
T−MAG−FF−F	38	41	76	150	20	无限	×	A
マグスA−FF−F	45	43	66	150	24	无限	×	A
マグスR−FF	31	36	75	150	20	无限	×	C
ZM−MP−FW	41	47	81	150	20	无限	×	C
FF−F	227	221	99	90	1	无限	○	C

对战车兵系

对战车兵是我方不可或缺的主力，在对付敌方战车和炮台时能发挥极大的作用，是同样具有对甲攻击能力的战车、狙击兵、机关铳兵和剑甲兵都无法代替的角色。对战车兵也有不错的防御能力，并且还有较高的耐爆能力，在承受除地雷以外的爆炸攻击时都会减轻伤害。对战车兵的缺点在于移动速度缓慢，移动力低且武器命中能力较差，在瞄准弱点时就要尽量贴近目标，以免因弹道偏移而出现意外。对战车枪其实也有不错的对人攻击能力，只是想要准确瞄准头部实在不是件容易的事情。

对战车兵升级后，可以装备迫击枪，使得对人攻击能力有显著提升。迫击枪可以视作手榴弹的强化版，攻击力和爆炸范围更出色，射程也更远，接近于步枪榴弹，不过一般情况下只在攻占据点且敌方据点守兵较多时，才能发挥出更好的作用。



对战车兵	
主武器	对战车枪
移动力	250
特性	侧面防御

上级对战车兵		
主武器	对战车枪	迫击枪
移动力	250	
特性	对甲攻击アップ	

对战车猎兵		
主武器	对战车枪	迫击枪
移动力	250	
特性	弹药补充	

对战车枪

武器种类	说明
ランカー系列	最基本的对战车枪武器，一次发射1枚炮弹，共6发弹药；对甲攻击高，但对人攻击也有不错的威力，射程也非常优秀，但命中能力很差。
ランカ—S系列	在ランカ—的基础上提升了命中能力，而对人攻击和对甲攻击的能力有小幅度下降。
ランカ—A系列	在ランカ—的基础上提升了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力几乎没有变化。
テイマー系列	在ランカ—的基础上提升了对人攻击和对甲攻击的能力，比ランカ—A略强一些，其余能力几乎没有变化。
テイマ—S系列	在テイマ—的基础上提升了命中能力，而对人攻击和对甲攻击的能力有小幅度下降。
テイマ—A系列	在テイマ—的基础上提升了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力几乎没有变化。

迫击枪

武器种类	说明
ランカ—sh系列	最基本的迫击枪武器，有范围攻击能力，一次发射1枚炮弹，共3发弹药；对甲攻击一般，但对人攻击能力超过了对战车枪，射程中等，但命中能力很差。
ランカ—shA系列	在ランカ—sh的基础上提升了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力不变。
ディール系列	在ランカ—shA的基础上进一步提升了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力不变。
ディールA系列	在ディール的基础上进一步提升了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力不变。

各系列最终武器及掳获武器性能一览

武器名称	对人攻击	对甲攻击	命中	射程	发射数	弹药数	范围效果	足止め几率
ランカ——F	168	726	71	920	1	6	×	C
ランカ—S—F	160	716	80	920	1	6	×	C
ランカ—A—F	174	736	72	920	1	6	×	C
テイマ——F	287	1008	74	920	1	6	×	C
テイマ—S—F	279	998	81	920	1	6	×	C
テイマ—A—F	327	1058	72	920	1	6	×	C
ランカ—R	150	438	72	920	1	7	×	C
ランカ—RX	170	500	72	920	1	7	×	C
VB PL	149	456	81	920	1	6	×	C
VB HPL	167	513	80	920	1	6	×	C
VB PLX	184	671	75	920	1	6	×	C
VB HPLA	217	759	80	920	1	6	×	C
ランカ—sh—F	221	308	50	200	1	3	○	C
ランカ—shA—F	259	347	50	200	1	3	○	C
ディール—F	345	442	50	200	1	3	○	C
ディールA—F	393	478	50	250	1	3	○	C
VB MT	237	86	50	250	1	3	○	C
VB MTX	308	92	50	250	1	3	○	C
VB HMTX	374	107	50	250	1	3	○	C

支援兵系

支援兵在本作中得到了大幅度的强化，把前作中的乐奏兵、卫生兵的能力都整合在一个兵种内，是非常强大的辅助兵种，占用队伍名额和消耗CP也是物有所值的。支援兵能够加血、复活、修理战车、补给弹药以及提供能力强化，移动力仅次于侦察兵，并且有一定的攻击能力，在连携攻击时也能起到一定的作用。某些特殊的S评价打法，也需要利用到支援兵的复活能力来节约CP。

支援兵升级后不但各方面能力得到了强化，而且复活药剂的治疗量和射程也有大幅度提升，当升级到支援猎兵后，还拥有演奏能力，为我方主力提供各种强化效果。其中最吸引人的强化效果莫过于弹数上升和射程上升，前者能大幅度提高攻击能力，比单单提升攻击力的效果还要有效，后者能使我方兵种在对方的反击射程外进行攻击，对付一些BOSS级敌人时也会安全得多。



支援兵			
主武器	手枪	小复活药剂	扳手
移动力	450		
特性	警戒姿势		

上级支援兵			
主武器	手枪	中复活药剂	扳手
移动力	450		
特性	弱点アップ		

支援猎兵				
主武器	手枪	乐器	大复活药剂	扳手
移动力	450			
特性	反击不可			

手枪（ピストル）

武器种类	说明
バイパー系列	最基本的手枪武器，弹药无限，一次发射6发子弹；与步枪相比，手枪的命中、射程和对人攻击的能力都差了不少，但对甲攻击比步枪高很多，且"足止め"的发动几率也更高。
バイパ—S系列	在バイパ—的基础上提升了命中和对甲攻击的能力，但对人攻击能力有所下降。
バイパ—A系列	在バイパ—的基础上提升了各项能力，但命中能力不如バイパ—S。

乐器

武器种类	说明
ファイアワークス—1	无任何攻击能力，但能够为我方提供各种能力强化，而且是范围效果，射程范围中等。强化效果为战意高扬和攻击上升。
ファイアワークス—2	在ファイアワークス—1的基础上多出防御上升的强化效果，其余能力不变。
ファイアワークス—F	比ファイアワークス—2多出回避上升的效果，其余能力不变。
フレイムワークス—1	与ファイアワークス—F的强化效果完全相同。
フレイムワークス—2	在フレイムワークス—1的基础上多出弹数上升的强化效果。
フレイムワークス—F	在フレイムワークス—2的基础上多出射程上升的强化效果。

各系列最终武器及掳获武器性能一览

武器名称	对人攻击	对甲攻击	命中	射程	发射数	弹药数	范围效果	足止め几率
バイパ——F	28	51	70	100	6	无限	×	A
バイパ—S—F	31	68	90	100	6	无限	×	A
バイパ—A—F	37	79	80	100	6	无限	×	A
ZM34	25	24	70	130	6	无限	×	B
ZM34X	36	28	60	100	6	无限	×	S
ZM34L	37	33	70	130	6	无限	×	B
ゲル	54	53	70	230	6	无限	×	S

技甲兵系

在前作形同鸡肋的技甲兵，在本作中得到了大幅度加强。首先他的防御力非常优秀，正面举盾移动时，一般的射击攻击对他根本没有什么效果，就如同打在战车的装甲上一般，是冲锋陷阵的最优秀单位之一。尽管技甲兵移动速度很慢，但移动力并不差，在许多时候也是强占据点的主力兵种。技甲兵可以使用军用扳手或手榴弹来摧毁掩体，除此以外清除地雷也是他的重要任务。

技甲兵升级后能力得到了加强，但性质和装备武器种类没有变化，前作中华而不实的闪光弹也在本作中被取消。注意上级技甲兵和技甲猎兵的特性都是非常有用的，"投掷距离アップ"可以解决手榴弹最大的射程问题，在强占据点时能发挥出很大的作用。



技甲兵		
主武器	军用扳手	手榴弹
移动力	350	
特性	状态异常无效	

上级技甲兵		
主武器	军用扳手	手榴弹
移动力	350	
特性	投掷距离アップ	

技甲猎兵		
主武器	军用扳手	手榴弹
移动力	350	
特性	疲劳回复	

军用扳手（军用レンチ）

武器种类	说明
ウォピック	近距离搏斗武器，射程和命中能力低，对人攻击和对甲攻击的能力中等，有范围攻击效果。
ウォピックA	在ウォピック的基础上大幅度提升了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力不变。

各系列最终武器及掳获武器性能一览

武器名称	对人攻击	对甲攻击	命中	射程	发射数	弹药数	范围效果	足止め几率
ウォピックーF	194	362	99	40	1	无限	○	C
ウォピックA–F	356	650	99	40	1	无限	○	C
ウォピックR	227	367	99	40	1	无限	○	C
MR2	176	333	99	40	1	无限	○	C
MR2X	197	341	99	40	1	无限	○	B
MR2A	234	387	99	40	1	无限	○	C
MR2AX	244	401	99	40	1	无限	○	C

狙击兵系

狙击兵在本作中从侦察兵的行列中独立出来，并且是全体人员都可以转职的兵种，对于那些高射击能力的人物来说，狙击兵几乎是不二之选。虽然狙击步枪的对人攻击能力不算很高，但一是射程远，二是容易瞄准头部甚至是从背后瞄准，所以攻击效率极高，是对许多人形BOSS时的重要选择。不过狙击兵的移动力很差，又没有任何迎击和反击能力，一旦被对方近身也基本上没有生还的可能。另外，狙击兵很依赖于弱点瞄准，当敌人处于蹲下或潜伏状态时，狙击兵的杀伤力也会大打折扣。值得一提的是，狙击步枪中有3连发的武器，而且单发威力就不亚于一般的单发狙击步枪，全数命中后伤害非常恐怖，这也使得单发狙击步枪几乎没有什么可用的价值。





狙击兵升级后可以装备对战车狙击枪，虽然对甲攻击能力不如对战车枪和爆剑，但它命中比对战车枪高得多，射程又是爆剑所不能企及的，因此也有不可替代的价值。许多远距离的敌方战车或炮台，交给狙击兵瞄准弱点开一枪就搞定了，不需要再用对战车兵和剑甲兵慢慢走过去寻找弱点。

狙击兵		
主武器	狙击步枪	
移动力	250	
特性	后方迎击支援	

上级狙击兵		
主武器	狙击步枪	对战车狙击枪
移动力	250	
特性	射击アップ	

狙击猎兵		
主武器	狙击步枪	对战车狙击枪
移动力	250	
特性	鹰の目	

狙击步枪

武器种类	说明
GSR系列	最基本的狙击步枪武器，射程优秀，命中和对人攻击能力较强，对甲攻击能力差，一次发射1发子弹，共3发弹药。狙击步枪的对人攻击能力类似于对战车枪，但因为更容易瞄准头部，因此杀伤效率要高得多。
GSR–S系列	在GSR的基础上强化了命中能力，但对人攻击和对甲攻击能力有所下降。
GSR–A系列	在GSR的基础上强化了对人攻击和对甲攻击能力，其余能力几乎没有变化。
ブロンデル系列	在GSR的基础上强化了对人攻击和对甲攻击能力，但不如GSR–A的水准；命中能力有所降低，但一次可以发射3发子弹，弹药可攻击3次。
ブロンデルS系列	在ブロンデル的基础上提升了命中能力，对甲攻击有一定下降，其余能力没有太大变化。
ブロンデルA	在ブロンデル的基础上提升了对人攻击和对甲攻击能力，其余能力没有太大变化。

对战车狙击枪

武器种类	说明
ガット系列	最基本的对战车狙击枪武器，各方面性能类似于狙击步枪，区别在于对甲攻击能力很高，而对人攻击能力一般。
ガットS系列	在ガット的基础上略微提升了对人攻击、对甲攻击和命中的能力。
ガットA系列	在ガットS的基础上进一步提升了对人攻击、对甲攻击和命中的能力。

各系列最终武器及掳获武器性能一览

武器名称	对人攻击	对甲攻击	命中	射程	发射数	弹药数	范围效果	足止め几率
GSR–F	192	93	88	920	1	3	×	C
GSR–S–F	172	88	94	920	1	3	×	C
GSR–A–F	237	103	90	920	1	3	×	C
ZM–SGX	154	120	85	920	1	3	×	C
ZM–SG	167	134	85	920	1	3	×	C
ZM–SGA	171	134	85	920	1	3	×	C
ブロンデル–F	223	124	69	920	3	3	×	C
ブロンデルS–F	227	119	77	920	3	3	×	C
ブロンデルA–F	280	130	73	920	3	3	×	C
GSRR	186	142	75	920	3	3	×	C
ZM–SGS	197	139	85	920	3	3	×	C
ガット–F	124	625	92	920	1	3	×	C
ガットS–F	147	690	94	920	1	3	×	C
ガットA–F	155	785	96	920	1	3	×	C
ZM–SGAT	180	557	82	920	1	3	×	C
ガットR	191	680	90	920	1	3	×	C
ZM–SGATA	210	890	90	920	1	3	×	C

机关铳兵系

机关铳兵的火力要比突击兵高出很多，无论是对人攻击还是对甲攻击都相当出色，但扇形的弹道范围覆盖面积实在太大，很难集中攻击一个目标。和前作相同的是，在射击时若能将准星稍稍向右偏移一些，那么敌人的受弹面积反而会更大，掌握好这个诀窍后，机关铳兵的真实能力就可以发挥出来了。此外，机关铳兵在迎击和连携攻击时并不是扇形的弹道覆盖范围，比正常攻击时的效率高出不





少，这一点也可以多多利用。

机关铳兵升级后除了全能力有所提升外，并没有什么本质的变化，使用武器也完全相同。但值得一提的是，机关铳猎兵的特性“HP中回复”有非常高的价值。

机关铳兵	
主武器	机关枪
副武器	手榴弹
移动力	300
特性	反击耐性

上级机关铳兵	
主武器	机关枪
副武器	手榴弹
移动力	300
特性	対人攻击アップ

机关铳猎兵	
主武器	机关枪
副武器	手榴弹
移动力	300
特性	HP中回复

机关枪

武器种类	说明
スコール系列	最基本的机关枪武器，对人攻击、对甲攻击、命中和射程的能力都很优秀，一次能发射40发子弹，但弹道分散面积太大，若能多次命中目标就能造成很高的伤害；另外由于弹道覆盖范围广，也具有范围攻击的效果。
スコールS系列	在スコール的基础上提高了射程能力，而对人攻击、对甲攻击和命中的能力也有少许提升。
スコールA系列	在スコール的基础上提升了对人攻击和对甲攻击的能力，比スコールS更强，其余能力变化不大。
ハリケーン系列	在スコール的基础上大幅度强化了对人攻击和对甲攻击的能力，且一次发射的子弹增加到60发；射程也有一定提升，但命中能力有所下降。
ハリケーンmk2系列	在ハリケーン的基础上进一步提升了对人攻击、对甲攻击和射程的能力，命中能力没有变化。
サイクロン系列	在スコール的基础上提升了对人攻击和对甲攻击，且足止め的几率也有所提升，其余能力不变。
サイクロンS	在サイクロン的基础上提升了对人攻击、对甲攻击和命中的能力，其余能力不变。
サイクロンA	在サイクロン的基础上大幅度强化了对人攻击和对甲攻击的能力，其余能力没有大变动。

各系列最终武器及掳获武器性能一览

武器名称	对人攻击	对甲攻击	命中	射程	发射数	弹药数	范围效果	足止め几率
スコール−F	46	44	89	100	40	无限	○	S
スコールS−F	47	53	98	150	40	无限	○	S
スコールA−F	55	62	87	100	47	无限	○	S
ZM−MGX	66	71	71	130	40	无限	○	S
ZM−MG	69	78	65	130	40	无限	○	C
ZM−HMG	71	81	58	130	50	无限	○	C
ハリケーン−F	78	68	87	120	60	无限	○	S
ハリケーンmk2−F	116	116	87	170	60	无限	○	S
サイクロン−F	73	70	98	100	40	无限	○	S
サイクロンS−F	75	80	99	100	48	无限	○	S
サイクロンS−F	75	80	99	100	48	无限	○	S

剑甲兵系

在前作中近乎BUG的剑甲兵在本作中被大幅度削弱了，虽然没有了那种“一骑当千”的感觉，但对游戏的平衡性来说是好事。剑甲兵的防御力降低了不少，在没有强化防御的命令或演奏效果的帮助下，被对方迎击时也会受到不少伤害；剑甲兵的剑能够像手榴弹等武器那样将杂兵打倒，但没有破坏掩体的效果，如果有破坏掩体的需要时得使用爆剑。尽管剑甲兵被削弱了不少，但依旧是最强的对人攻击兵种，面对聚集在一起的杂兵时，使用剑甲兵攻击依旧有很高的效率。

剑甲兵升级后各方面能力都有一定的提升，而且移动力也有所增加。当升级到剑甲猎兵时，可以装备爆剑，获得较高的对甲攻击能力，但一般情况下对甲攻击的主力都是对战车兵，毕竟它的远程攻击能力可以打到一些剑甲兵所打不到的地方，比如高台上的战车或炮台等等。不过爆剑强大的对甲攻击能力也非常诱人，根据实际需要来配置队伍成员吧。

剑甲兵	
主武器	剑
移动力	250
特性	隐密攻击

上级剑甲兵	
主武器	剑
移动力	300
特性	防御アップ

剑甲猎兵		
主武器	剑	爆剑
移动力	350	
特性	后の先	

剑

武器种类	说明
シヴァル系列	剑甲兵所使用的基本近距离搏斗武器，对人攻击和命中较高，对甲攻击较差，攻击范围很大可以一次攻击近距离的多个目标。
シヴァルAT系列	在シヴァル的基础上大幅度提升了对甲攻击能力，其余能力变化较小。
パーシヴァル系列	在シヴァル的基础上大幅度提升了对人攻击能力，其余能力变化较小。
パーシヴァルAT系列	在パーシヴァル的基础上大幅度提升了对甲攻击的能力，其余能力变化较小。

爆剑

武器种类	说明
HBS系列	与シヴァル的性能类似，只是对甲攻击很高，对人攻击较差，其余能力几乎没有变化。
HBS−A系列	在HBS的基础上大幅度提升了对人攻击能力，对甲攻击能力也有略微提升。
HBS−AT系列	在HBS的基础上大幅度提升了对甲攻击能力，对人攻击能力也有略微提升。

各系列最终武器及掳获武器性能一览

武器名称	对人攻击	对甲攻击	命中	射程	发射数	弹药数	范围效果	足止め几率
シヴァル−F	541	287	99	40	1	无限	○	C
シヴァルAT−F	542	560	99	40	1	无限	○	C
パーシヴァル−F	868	212	99	40	1	无限	○	C
パーシヴァルAT−F	649	597	99	40	1	无限	○	C
LSch	350	227	99	40	1	无限	○	C
GSch	420	241	99	40	1	无限	○	C
LSchA	381	230	99	40	1	无限	○	C
LSch X	481	253	99	40	1	无限	○	B
スティールハーツ	521	381	99	40	1	无限	○	C
グニル	524	371	99	40	1	无限	○	C
Shido	642	424	99	40	1	无限	○	C
HBS−F	268	917	99	40	1	无限	○	C
HBS−A−F	500	1011	99	40	1	无限	○	C
HBS−AT−F	423	1223	99	40	1	无限	○	C
HBSR	170	1100	99	40	1	无限	○	C
VB ESch	210	1220	99	40	1	无限	○	C
グン	300	1957	99	40	1	无限	○	C

战车系

各种丰富多彩的战车是《战场的女武神》中一道亮丽的风景线，开发升级和搭载武器的乐趣不仅让人回忆起经典的《重装机兵》。在本作中，无论任何战车的行动消耗都是1CP，使得不同种类的战车都有各自的用武之地，玩家可以根据自己的喜好和需要来进行选择。不过令人遗憾的是，每次任务中我方只能有一辆战车出击，如果能体验大规模机械兵团作战的感觉就好了。





轻战车

武器种类	说明
轻战车A型系列	最基础的战车，HP、防御能力、装载量较小，但移动力很高。由于装载量小，许多战车武器都无法使用。
轻战车B型系列	在轻战车A型的基础上强化了HP和防御能力，并具有恶路移动的能力，其余能力与轻战车A型完全相同。

中战车

武器种类	说明
中战车A型系列	HP、防御能力和装载量都比轻战车提高了不少，但移动力有所下降。
中战车B型系列	在中战车A型的基础上提高了HP和防御能力，并具有碎冰能力，其余能力与中战车A型完全相同。
中战车C型系列	在中战车B型的基础上进一步提高了HP和防御能力，但失去了碎冰能力，其余能力与中战车B型完全相同。

重战车

武器种类	说明
重战车A型系列	HP、防御能力和装载量都在中战车的基础上进一步提高了不少，但移动力也进一步降低。由于装载量大，可以同时配备许多种战车武器。
重战车B型系列	在重战车A型的基础上提高了HP和防御能力，其余能力没有变化。

特殊战车

武器种类	说明
エーデルワイス系列	第7小队所属的雪绒花号，HP和防御能力在重战车B型的基础上进一步强化，其余能力等同于重战车。
ナーシサス系列	前作BOSSオドレイ驾驶的战车，在轻战车B型的基础上强化了HP和防御能力和装载量，并具有轻战车B型的移动力和恶路移动的能力。

装甲车

武器种类	说明
轻装甲车系列	最基础的装甲车，HP和防御力非常差，装载量较小，但移动力极高，且具有恶路移动和搭乘步兵的能力。
中装甲车系列	在轻装甲车的基础上提升了HP、防御能力和装载量，保留了搭乘步兵的能力，但移动力有所下降，且没有恶路移动能力。
重装甲车系列	在中装甲车的基础上提升了HP、防御能力，略逊于轻战车A型；移动力有所下降，但仍高于轻战车；装载量很高等同于重战车；兵保留了搭载步兵的能力。
多目的装甲车	在中装甲车的基础上大幅度提升了HP，并具有碎冰能力，但防御力大幅度下降；其余能力与中装甲车基本相同。
工作用装甲车	在重装甲车的基础上提升了HP，并具有碎冰能力，防御力和移动能力有所下降；其余能力与重装甲车基本相同。

各系列最终战车性能一览

战车名称	HP	移动力	前方防御	侧面防御	后方防御	恶路移动	碎冰能力	搭乘人数	装载量
轻战车A型试作型—F	590	400	216	177	133	×	×	0	4
轻战车B型—F	690	400	236	197	153	○	×	0	4
中战车A型试作型—F	899	300	304	240	188	×	×	0	6
中战车B型—F	949	300	314	237	173	×	○	0	6
中战车C型	999	300	324	257	193	×	×	0	6
重战车A型试作型—F	1214	250	363	291	228	×	×	0	8
重战车B型—F	1414	250	383	318	244	×	×	0	8
エーデルワイス—F	1614	250	413	343	249	×	×	0	8
ナーシサス—F	740	400	246	207	163	○	×	0	6
轻装甲车—F	277	700	87	53	17	○	×	2	4
中装甲车—F	365	600	126	84	25	×	×	2	6
重装甲车—F	463	500	254	197	23	×	×	2	8
多目的装甲车—F	722	600	76	57	19	×	○	2	6
工作用装甲车	972	450	156	107	38	○	×	0	8

主线任务全S评价攻略

本作任务评价标准与前作一样，是以过关回合数为惟一标准，在规定回合数内过关即可获得S评价，逾期的话评价就会降低。S评价规定的回合数在任务情报中就能看到，便于玩家事先部署好战术。虽然灭敌与己方伤亡情况不影响评价，但会影响过关时获得的经验与金钱，在保证回合数的前提下也要兼顾。另外，许多地图场景中敌兵的位置是会随机变化的，所以本次攻略的打法只是一种思路，希望读者在实际游戏中能够灵活应变，甚至摸索出更好的打法。

第一章

NAMELESSへ

ヴァ-ゼル近郊战 初战

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 士气降为0或步兵全灭、20回合经过

第一章基本是为新玩家提供基本教学的，在战斗中时常有各种教学提示，所以都没有什么难度。本关只有4个敌兵，不过站位比较分散，左侧的敌兵用クルト来逐一解决，注意计算好移动距离，并保证一击秒杀；右侧的敌兵只需要派剩下的侦察兵解决，即可一回合过关。

ヴァ-ゼル近郊战 第二战

胜利条件 占领敌方本据点
失败条件 クルト濒死、我方本据点被占领、士气为0、20回合经过

本关的场景正好供玩家学习占领据点和战场移动的技巧，在以后的关卡中会经常用到。首先使用クルト依次击杀沿路的突击兵和在据点镇守的侦察兵，不用理会地图左侧的侦察兵，直接占领据点，但要注意别让クルト被打死了。然后全体人员撤退并在区域1的据点出击，先用一名队员用手雷将掩体后的敌兵炸飞，再将其射杀；最后派1名侦察兵直接沿地图右侧前进占据敌方本据点即可过关。

四人の战い

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中无名战车首次登场，不过敌兵位置是随机的，攻略中的打法仅供参考。区域1中使用クルト杀掉左侧敌兵并占领据点，注意计算好移动力以及控制好他的HP；之后派イムカ和リエラ各自干掉附近的轻战车和侦察兵。第二回合再派战车用榴弹炮轰掉桥上掩体后的两名敌兵，之后クルト和リエラ冲上，在剩余时间内利用连携攻击将其它敌兵击破即可。



第二章 72小时の战い

队长の资质

胜利条件 消灭敌方指挥轻战车
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关场景对2代的老玩家来说再熟悉不过了。在区域3中派リエラ从右侧向下冲锋，杀掉沿路的突击兵和侦察兵，再用手雷炸掉掩体后的侦察兵，将据点占领。接下来全员从区域1的右侧据点出发，先派一名突击兵消灭掉中央位置高台的突击兵，再派对战车兵从高台前进，绕到敌方指挥轻战车后方，瞄准能量板一炮搞定即可。



A.森林游击作战

胜利条件 消灭指定目标
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

首先派リエラ沿地图右侧小路前进，沿途消灭敌方ACE突击兵，再用手雷炸掉左侧据点掩体后的突击兵，占领据点。在区域5先派突击兵和对战车兵扫清地图上的杂兵，再靠手雷或技甲兵将目标箱子击破即可。

B.峡谷游击作战

胜利条件 消灭指定目标
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

与分支A的打法差不多，在区域1中先派突击兵扫清沿途障碍，再靠侦察兵突进占领据点。在区域2也是老方法，将碍事的杂兵消灭掉后，直接击破箱子就可以了。

ツ-マンセル

胜利条件 消灭敌方突击兵长
失败条件 リエラ濒死、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

先派クルト从区域3右侧前进，消灭两名敌兵；之后リエラ跟上，消灭右下角据点处敌兵并占领据点。敌方突击兵长在区域1正下方，我方精锐全体出动，消灭掉附近杂兵，利用连携攻击合击敌方突击兵长即可。



エ-スの实力

胜利条件 占领敌方本据点
失败条件 イムカ濒死、我方本据点被占领、20回合经过

我方精锐部队应着重配属在区域3，掩护イムカ消灭掉该区域的两辆轻战车，并占领左上方的据点。到区域4后就比较简单，先派战车或对战车兵，将敌方本据点附近的战车消灭掉后，全军突击强冲敌方本据点就可以了。敌方本据点有两个靠得很近的敌兵，可以考虑用连携攻击或能够范围攻击的榴弹炮、手雷等武器一次性消灭掉。

第三章 灾いの鸦

前线への强行军

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

从本章起我方部队可以任命队长，效果和前作一样，当队长出击时每回合会多1点CP。敌全灭的胜利条件比较讨厌，第一次玩的时候很容易漏掉草丛中的敌人而耽误时间，而且一般都没有什么固定打法。为了提高杀敌的效率，要注意多利用连携攻击，让行动后待机的队友也参与攻击；クルト的特殊能力"直接指挥"也能大大提高杀敌效率；另外，在敌方行动回合中，我方突击兵和战车的迎击也很重要。做好这三点的话，面对敌全灭的关卡时就不会那么棘手了。

机甲部队夜袭作战

胜利条件 消灭指定目标
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关首次出现"夜间"的区域效果，利用夜色的掩护反倒有利于我方行军。首先从区域2出发，占领左侧据点。接下来从区域5出发，先派精锐部队消灭掉沿途杂兵，再派技甲兵来到中央位置将箱子击破就可以了，杀敌效率高的话甚至可以一回合过关。

A.隐密作战 北ル-ト

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关的胜利条件又是敌全灭，由于敌兵位置的随机性，所以也没有固定的打法，取得S评价不但需要技巧，也有一定的运气成分。建议在本关配置装甲车，搭载我方精锐部队前进，以提高行军效率。在敌兵比较密集的场合，应靠装甲车冲锋并射击，再让搭载的部队下车，配合装甲车的连携攻击灭敌，然后再上车。另外注意草丛里躲藏起来的敌人就可以了。

B.隐密作战 南ル-ト

胜利条件 占领敌方本据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

选择分支B的话，虽然胜利条件比较简单，但因为要连续打两场战斗，实际也不见得比分支A省事多少。在区域3中派两名能力强的侦察兵沿右侧小路前进，利用连携攻击一次性秒杀敌兵，争取第2回合就占领据点。之后在区域1中先派对战车兵消灭掉挡路的敌战车，再靠战车或技甲兵来正面冲锋吸引火力，强占敌方本据点就可以了。

C.森の狩人

胜利条件 占领敌方本据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

建议给战车配备工作装置，在区域2搭桥后派侦察兵占领据点，到区域3后再派技甲兵沿小路前进，摧毁沿路的木头后直接占领本据点。战车没有工作装置的话就会多费一些周折。



灾厄の鸦の猛攻

胜利条件 占领敌方全部3个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

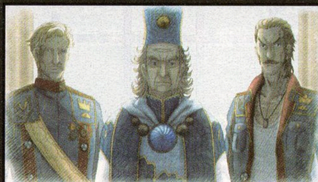
本关敌人很强，但胜利条件并非敌全灭，而仅仅是占领据点，另外我方又有ウェルキン和アリシア等人的协助，有实力和敌军展开一场激战。如果想全灭敌BOSS和ACE的话，事先需要培养一下我方主力人员的能力，另外运气成分也很重要。在攻击BOSS时，可以考虑用战车正面吸引BOSS的注意力，然后用狙击兵绕到BOSS背后爆头，不但安全而且攻击效率也更高。

第四章 ボルジア枢机卿护卫作战

a.前线を突破せよ 森林ルート

胜利条件 护送装甲车到达指定地点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

装甲车护送任务一般来说都比较有难度，因为我方失去了战车这个重要战力，靠被护送的装甲车去冲锋陷阵是不大现实的。首先派リエラ占领右上角据点，然后再让クルト从据点出击，用直接指挥带上主力人员一起攻占左上角据点。在区域3中先派1名突击兵前进杀敌，在下回合攒足AP后直接占领右上据点。到区域4中，需要先派对战车兵从侧面攻击敌炮台，争取一回合解决。扫清一切障碍后，装甲车再长途跋涉直奔目的地即可。



B.前线を突破せよ 市街地ルート

胜利条件 护送装甲车到达指定地点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

与分支A的打法类似，都是需要先扫清前进的障碍，再让装甲车前往目的地。区域2的中央据点可以考虑用技甲兵强行占领，区域3中用对战车兵和狙击兵消灭掉各自的敌人后，基本上就为装甲车开辟出一条康庄大道了。

疏开民救出作战

胜利条件 占领敌方全部2个指定据点并消灭敌方指挥战车
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关建议给战车配备工作装置，但战车不要放在初期配置中。首先让区域3的主力部队强占据点，然后在区域4中让侦察兵占领左下方的据点，这时候再从该据点中派战车出击并搭桥。之后战车可以先用榴弹炮开路，配合侦察兵占领区域4另一个据点。胜利条件变更后，只需要派两名对战车兵从左侧小路绕后，将敌方指挥战车消灭掉。

灾厄の鸦の待ち伏せ

胜利条件 护送装甲车到达指定地点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

又是一个棘手的护送任务，由于路途较远，除了要为装甲车扫清障碍外，装甲车行动时也必须利用好每一点AP。区域2首先让クルト用连续用直接指挥，将一名对战车兵和一名突击兵带到桥附近，消灭敌战车和敌据点的守军。区域4中派一名狙击兵除掉桥上的侦察兵，再派我方侦察兵占领据点。区域5中面对强大的重甲兵，还是尽量用狙击兵绕后爆头，以免夜长梦多。消灭掉敌军主力后，剩下的敌兵基本无法构成什么威胁，在保证S评价的回合数内尽可能杀敌吧!

第五章 禁じられた战い

ユエル市への道

胜利条件 占领敌方全部2个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破



本关可以考虑给战车配备工作装置，配置在区域5用来搭桥。在区域2让クルト用直接指挥，带上侦察兵和狙击兵等主力强占右上方据点；区域5派侦察兵在战车搭桥的帮助下占领左下方据点。最后剩下区域4，用狙击兵先干掉敌据点守卫，再派侦察兵占领即可。

a.ユエル市解放作战 北ルート

胜利条件 消灭指定目标
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关场景中有炮击效果，可能会对S评价带来一定影响，可以考虑先完成自由任务“雪上炮击阵地破坏作战”，使本关的炮击停止。在区域5先占领右上方据点，然后区域4再派技甲兵占领据点并打开开关，ゴゼット战斗力很差，让她后方撤退一边歇着就可以了。区域3中有敌方BOSS和ACE，不过他们都不是必须消灭的目标，我方只要集中火力把这几个箱子打掉就可以了。

B.ユエル市解放作战 南ルート

胜利条件 消灭指定目标
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

与分支A类似，那几个箱子才是主要攻击目标。至于敌方BOSS和ACE，在我方能力不足时没必要去过分在意他们。首先在区域2派出配置有工作装置的战车，搭好桥后再派对战车兵消灭掉台阶上和据点内的炮台，接下来再派对战车兵干掉敌战车并把开关打开。最后和分支A一样，集中火力摧毁那几个箱子就行了，有余力的话再考虑消灭掉敌方BOSS和ACE。

猛攻！谜の巨大战车

胜利条件 占领敌方全部3个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

在本关中2代主角アバン登场与我军并肩作战，不过这时候他还没那么厉害，让他在一旁老老实实当啦啦队就可以了。本关需要多转职几个狙击兵来对付敌方的重甲兵，另外已消灭的敌兵要记得“收尸”，否则敌方BOSS会使用复活命令，给我军带来不必要的麻烦。我军没必要和实力强大的敌军正面硬拼，只要利用好手头的CP，足够消灭据点守军并占领据点就可以了。



第六章 帝国领、侵入

帝国领への道

胜利条件 占领敌方指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中只需要占领两个敌据点中的其中一个即可过关，但占领的据点决定着下一关的分支，如果占领北方据点的话，下一关就是“国境を越えて 北ルート”，否则就是“国境を越えて 南ルート”。无论占领哪个据点，打法都大同小异，可以给战车配备搭载装置，使其能够搭载步兵，然后利用战车正面冲锋吸引火力，步兵再下车收拾残局就可以了。

A.国境を越えて北ルート

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过



敌全灭的关卡一般没什么特别值得注意的地方，多留心草丛和角落里隐藏的敌人，灵活利用连携攻击、战车搭载和クルト的直接指挥能力就可以了。クルト的直接指挥非常厉害，不但可以三人同行，而且像对战车兵、狙击兵这种也可以参与到连携攻击中，被许多人戏称为“翅膀”，在敌全灭的关卡中具有很大的作用。

B.国境を越えて南ルート

胜利条件 占领敌方本据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关S评价的关键仍然是战车的工作装置，区域5和区域4都需要用战车来搭桥，为我方行军带来极大的便利。首先在区域5将右下方的据点占领后，再在区域4派侦察兵把开关打开，最后全军突进消灭掉敌方主力，占领敌方本据点就行了。

极秘国外任务

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

又是要求敌全灭的一关，不过好在本关中可以使用イムカ的特殊能力“武装开放”，可以一次性同时攻击画面内所有的敌兵，非常爽快。这时候敌全灭任务就不再是累赘，而是测试新武器威力的绝佳场合。

第七章 休暇を掴み取れ

士官候补生を守れ

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

虽然本关的胜利条件又是敌全灭，但有ユリアナ这个高人气角色在本关强制出击，想必也不会太沉闷吧。注意躲藏在角落的敌兵，另外多依靠突击兵迎击也是个有效的办法。

A.“山の嘶き作战”挟击阵形

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

仍然是敌全灭的一关，这次强制出击的是アバン的哥哥レオン，仍然需要注意那些在角落躲藏的敌兵，某些敌兵还躲在箱子后，还需要事先把箱子炸开。可以多多利用榴弹炮的范围攻击能力来提高攻击效率。

B.“山の嘶き作战”锥行阵形

胜利条件 占领敌方本据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

相比起分支A的敌全灭，分支B的胜利条件显然要省事一些。首先派狙击兵逐一射杀敌兵为后续侦察兵的占领扫清障碍，接下来再使用对战车兵逐个消灭几门炮台，战车和技甲兵还要承担起吸引火力的任务。

灾厄の鸦の急袭

胜利条件 防守我方本据点5回合或敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭



虽然本关的任务是要求防守，但实际上主动出击可能会是更好的选择。据点处留有突击兵防守就能基本上保证安全，其它主力部队如狙击兵和对战车兵可以主动出击。注意给战车配备掘削装置，把挡路的石头破坏后能节省出很多时间。

第八章 避难民救助作战

山岳强行军

胜利条件 占领敌方本据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、8回合经过

本关事先依然要为战车配备工作装置用来搭桥，在区域1首先搭好桥后可以顺便一炮轰掉敌炮台，然后再派侦察兵占领据点。之后战车强制撤退，再从区域4出发，搭桥并开炮轰敌炮台。接下来再派对战车兵将剩余炮台消灭掉后，派侦察兵直接占领本据点就可以了。

雪中强行军

胜利条件 消灭指定目标或敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、7回合经过

和敌全灭相比，消灭指定目标的难度要相对低一些。首先为战车配备工作装置，在区域4派突击兵强占敌据点，而区域5的箱子则交给对战车兵来解决，之后在区域1中，派侦察兵在对战车兵的火力掩护下占领据点；最后区域3的箱子，由战车搭桥后再破坏就可以了。



避難民を救え

胜利条件 开启所有开关
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

首先在区域2派对战车兵攻击桥梁右侧的机枪座，争取一炮解决，之后要控制技甲兵从敌方战车中间穿过，把守据点的突击兵干掉后占领据点。再从该据点处派突击兵，干掉开关旁的敌兵打开开关。在区域5中利用战车，依次消灭掉敌方战车、狙击兵和重甲兵，再派クルト使用直接指挥，带领精锐灭掉敌方ACE。最后，再派战车出场将据点掩体后的敌兵撞飞，让イムカ使用武装开放收拾残局，就可以派侦察兵把剩下的开关打开了。

第九章 マクシミリアン暗杀

a.ギルランダイオへ直进ルート

胜利条件 占领敌方全部2个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

区域4的据点可以派侦察兵去直接占领，而区域5的据点由于有重兵把守相对来说就比较麻烦，可以考虑利用クルト或イムカ的特殊能力。占领完区域5的据点后，剩下的区域3和区域2都没有太大问题，派侦察兵强冲就可以了。

B.ギルランダイオへ潜入ルート

胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

难度比较大的一关，敌全灭本身就是个比较麻烦的任务，而且敌方又有大量重甲兵，打起来非常费时间。狙击兵仍然是对付他们的最好兵种，而战车和剑甲兵也能很好地吸收他们的正面火力，イムカ的武装开放也是灭敌的关键。本关没有什么特殊技巧，玩家的操作和我方人物的能力才是最关键的。

亡国の勇将 イェーガー

胜利条件 消灭イェーガー
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

敌方BOSSイェーガー虽然火力凶猛但也不难对付，注意方法的话一回合就足以搞定，战车推荐使用高移动力的装甲车。首先派侦察兵绕过对方战车的攻击，消灭右下角据点的守军并占领据点，接下来再从区域2派出装甲车，直接顶着BOSS的攻击绕到其后方，用机枪扫射イェーガー战车的能量板弱点。在冲锋时若遇到敌方战车的迎击，可以在敌战车调转枪口射击时举枪瞄准但不射击，待敌战车枪口转回去以后再取消瞄准动作继续前进，利用这个技巧可以有效降低被战车迎击时所受到的伤害。



マクシミリアン暗杀作战

胜利条件 到达指定地点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关BOSS是大名鼎鼎的女武神セルベリア，与其正面硬拼的话并不是明智的选择，不过胜利条件仅仅是到达目标地点，并不是件很困难的事情。战车建议用具有搭载能力的装甲车，可以提高行军的效率。首先在区域1可以用クルト或イムカ的特殊能力，轰掉铁门以及附近两座炮台；接下来用装甲车搭载对战车兵和技甲兵各一名，技甲兵下车来占领上方的据点后再上车，在区域2派技甲兵顶着炮台火力强占据点；然后装甲车再从区域3出发，走到敌方中战车附近将对战车兵放下，绕后将其击破。装甲车搭载的技甲兵也下车占领据点。最后的区域4有敌方重兵把守，其中还包括BOSSセルベリア，可以考虑用最耐打的技甲兵强冲将开关打开，可以考虑用警戒进军或全力防御的命令，甚至是支援兵的加血和复活，保证他一路冲到目的地就可以了。

第十章 不协和音

若き勇者の咆哮

胜利条件 防守我方本据点5回合或敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭



又是表面防守实则敌全灭的一关，由于敌方重甲兵很多，所以我方事先要多转职狙击兵，另外イムカ的武装开放也能起到就很大作用。可以优先攻击远处满血的敌兵，近处残血的敌兵靠イムカ一次性解决掉就可以了。至于BOSSジグ可以用远程攻击随意虐待，不过要小心他的三次移动。

里切りの撤退战

胜利条件 防守我方本据点5回合或敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

依然是全灭敌人的防守关，这次敌方拥有大量战车，我方要事先多转职对战车兵，而イムカ的武装开放同样也是必不可少。据点位置建议用高防御的技甲兵进行正面防守，对战车兵绕后秒战车，注意某些敌人躲藏在门后，需要打开开关开门后才能看得到。

生と死の狭间で

胜利条件 占领敌方全部2个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

用狙击兵+侦察兵来占领区域2的据点，区域4的据点也如法炮制，只需要解决据点附近的守军就够了，没必要在其他杂兵身上浪费火力和时间。区域3的据点需要采取步步为营的策略，首先占领右上方据点，再从右上方据点发兵攻占右下方据点。区域1的众多杂兵，交给イムカ来一起解决，最后再派侦察兵收拾残局并占领据点就大功告成。

第十一章 胎动

ガリア军、急袭！

胜利条件 到达目标地点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关的目标地点分为两个，分别对应下一关的分支，北方的目标地点对应“沙漠の逃亡战 森林ルート”，而南方则对应“沙漠の逃亡战 沙漠ルート”。如果去北方的话，先占领区域4左侧的据点，再从区域1的小路前进把右上方据点占领了，最后区域5的杂兵交给イムカ，派侦察兵长驱直入到达目的地即可。如果去南方的话更加省事，在区域1直接靠装甲车强冲目的地就可以了。

a.沙漠の逃亡战 森林ルート

胜利条件 到达目标地点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、5回合经过

首先在区域4派侦察兵占领右下方据点，然后到区域2用イムカ先开炮消灭战车，再用武装开放把剩余敌人消灭掉，为侦察兵占领左下方的据点做好铺垫。占领据点后，需要在区域1配置一个突击兵进行防守，之后在下回合派侦察兵沿小路冲向目的地即可。



B.沙漠の逃亡战 沙漠ルート

胜利条件 到达目标地点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、6回合经过

本关稍稍比森林路线复杂一些，建议战车选择装甲车，并配备工作装置和掘削装甲。首先在区域5搭桥使我方侦察兵占领据点，同时装甲车再返回原处撤退，之后在区域4继续派装甲车搭桥并撤退，再用对战车兵上桥轰掉炮台并占领据点。到区域3后先用装甲车的掘削装甲碎石，派イムカ使用武装开放清除杂兵后，大部队再冲向目的地即可。

觉醒

胜利条件 占领敌方本剧点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过



リエラ在本关将强制出击，并从此学会特殊能力“女武神化”，而イムカ本关不可出击。本关完全是リエラ的独角戏，女武神化后占领据点更是无比轻松，其它人只需要配合她清理掉杂兵就可以了，一回合内过关没有太大问题。

第十二章 明日见えぬ逃亡

a.追击部队扫讨战 沙漠战

胜利条件 消灭敌方剑甲兵长
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关リエラ出击不可，在区域2配置侦察兵去占领中央的据点，然后到区域4由イムカ开路，使侦察兵占领右上方据点。最后在区域5派出狙击兵，合击消灭掉敌方剑甲兵长即可过关。

B.追击部队扫讨战 森林战

胜利条件 占领敌方全部2个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、6回合经过

本关与上一关“追击部队扫讨战 沙漠战”是并列的，リエラ同样是出击不可。事先要为战车配备工作装置，在区域2搭桥并挡住敌方战车的枪口，再派侦察兵占领中央据点。区域3和区域2的据点都可以强冲，最后由イムカ出场，放完武装开放后占据点就行了。

未来との境界线

胜利条件 防守我方区域5回合或敌方单位全灭
失败条件 我方区域被入侵、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

本关中リエラ和イムカ强制出击，两大强援的联手使得敌全灭的任务也不是那么困难的事情，只是要注意一场战斗中的SP有限，想让三位主角尽情使用特殊能力肯定是不可能的。由于敌兵数量多，优先保证イムカ使用武装开放，リエラ的女武神化要留着对付强敌和占据点，至于クルト的直接指挥这时候只有靠边站了。和其它防守关卡一样，优先杀伤远处敌兵，再把近处的敌兵用武装开放一次清理掉，能大大提高杀敌效率。



战场での再会

胜利条件 防守我方本据点5回合或敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

在我方据点处事先配置好突击兵甚至是机关铳兵，靠迎击来杀伤来犯的敌人，可以提高杀敌的效率。数量多的话就用イムカ的武装开放，整体来说难度不大。

第十三章 补给を求めて

脱出经路を确保せよ

胜利条件 占领敌方全部2个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

在区域3派侦察兵沿右侧小路前进，占领右下方据点；在区域2先派突击兵和对战车兵消灭各自的目标，再用侦察兵占领下方据点。区域1可以靠侦察兵从右侧小路直接占领据点，占领完毕后留一个突击兵进行防守。到第二回合后，区域3派突击兵占领左上方据点，剩下的区域4据点，用リエラ发动女武神化直接强占就可以了。

补给物资を求めて

胜利条件 回收6个指定物资
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

6个箱子都是在地图上随机分布的，只能一点点慢慢找，没有特殊技巧。需要注意的是，如果该区域内有箱子的话，那么左下角小地图上就会有黄色方块图标显示。区域3的箱子可能还需要开门，事先最好把开关附近的战车和炮台消灭掉。



反击

胜利条件 占领敌方全部2个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

在区域2先派狙击兵干掉左上据点附近的重甲兵，再派侦察兵出击强占该据点；区域3和区域4都如法炮制，先用狙击兵射杀强敌后，侦察兵再强占据点，如有必要的话还可以对侦察兵使用全力防御等命令。最后的区域5要先用对战车兵来攻击グスルグ驾驶的战车，然后用侦察兵甚至是女武神化的リエラ强占最后一个据点。

第十四章 ただ、ガリアのために

A.矿山夺回作战 强袭ルート

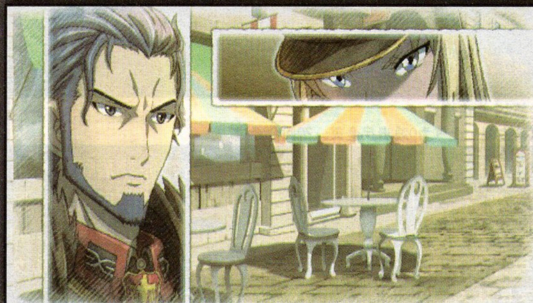
胜利条件 敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

又是要求敌全灭的一关，虽然敌方实力不弱，但相信我方经过了这么多场战斗的洗礼，主力成员早已是人挡杀人佛挡杀佛了吧，大家可以尽情爽一下リエラ或イムカ的特殊能力，没什么特别要注意的地方。

B.矿山夺回作战 潜入ルート

胜利条件 占领敌方本据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

同样是比较简单的一关，先在区域2派侦察兵占领上方据点，然后从该据点派对战车兵乘矿车来到区域5，轰掉炮台后再强占上方的据点。接下来从区域5的据点派侦察兵占领左侧的据点，最后让リエラ从区域3的据点出发，发动女武神化后直冲敌方本据点即可。



黑衣の追击者

胜利条件 消灭グスルグ
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

首先在区域3派侦察兵强占右侧据点，然后在区域2左下据点派出イムカ，用普通攻击和特殊能力把该区域的敌人消灭掉，占领左上据点，再从该据点派侦察兵占领右上据点。然后从区域4派出大部队，清理掉桥上的杂兵后，对战车兵绕后全力攻击グスルグ的战车。グスルグ可能会使用全力防御等命令，所以我方也要留着CP使用全力破坏，争取提早把グスルグ消灭掉。

首都防卫战

胜利条件 防守指定目标6回合或敌方单位全灭
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、指定目标被破坏

又是防守关，不过由于敌方每回合都在增兵，所以全灭敌人的难度会比较大，要取得S评价也需要一定的运气。区域4要配置好我方精锐部队并额外派支援兵来修大门，派侦察兵事先加号全力防御和警戒行军命令，强冲敌阵占领下方的据点。区域1可以派装甲车搭载侦察兵强冲据点，侦察兵还要下车杀掉据点附近的敌方对战车兵。区域2和区域3可以考虑用突击兵以逸待劳，潜伏在重要位置寻找迎击机会。最后就是对区域4的总攻，由于每个区域内最多只能有5名队员在场，所以必须提前把无关人员撤出战场，保证在场人员拥有足够的战斗力，像リエラ和イムカ的特殊能力在这时候就派上大用场了。

第十五章 ナジアル会战

灾厄の鸦の挟击

胜利条件 消灭グスルグ和リディア
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

首先在区域4派出侦察兵占领中间据点，接着再从该据点派出另一名侦察兵，经过长途跋涉后占领下方据点，然后在区域3再派侦察兵沿上方前进占领右上方据点。最后在区域5派出我方精锐部队，先清理掉BOSS附近的杂兵，再用对战车兵配合全力破坏命令，迅速消灭掉リディア和グスルグ的战车。



灾厄の鸦の强行突破

胜利条件 占领敌方全部2个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

在区域5派侦察兵占领左下据点，注意利用草坪躲避炮台的射击。然后在区域3派另一名侦察兵避开敌军火力，占领左下据点，再从该据点派突击兵将左上据点的敌兵消灭并占领据点。最后到区域4，首先干掉炮台和杂兵，然后用リエラ发动女武神化强占据点就可以了。

灾厄の鸦との决战

胜利条件 消灭敌方全部主炮
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关只有一个场景，敌兵不多但非常耐打，考验玩家的武器是否精良。建议战车配备彻甲弹以及一切提升对甲攻击的零件，并配合支援兵的弹药补给能力，尽可能让战车在一回合内进行多次攻击。对战车兵和支援兵行动完毕后，注意要躲避在掩体后，以免在敌方行动回合中出现意外。

第十六章 あの桥を越えろ

矿山游击战

胜利条件	消灭指定目标
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

战车建议配备掘削装甲，首先在区域4把左侧的两块石头都撞开，为侦察兵占领左下据点铺平道路；之后战车再从区域1出发，撞开右上角据点附近的石头，再派侦察兵前去占领据点；最后从区域1和区域2同时出兵，沿小路直接攻击目标箱子即可，可以考虑使用クルト的直接指挥来提高行军和攻击效率。

物资を守れ

胜利条件	防守指定目标8回合或敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、指定目标被破坏



本关要为战车配备工作装置，在区域3中用战车消灭敌方重甲兵并搭桥，之后从我方本据点出兵，分别占领右上和左上的两个据点。接下来派主战部队在区域4和区域5中出击杀敌，尽可能让敌人聚集起来用イムカ来消灭掉。

输送物资回收作战

胜利条件	回收5个指定物资
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

又是回收箱子的一关，难度不大但是比较费事，因为箱子的位置是随机的。好在本关中敌方没有太多重型部队，可以多利用装甲车的搭载功能来行军，把据点附近的敌兵消灭掉保证道路畅通就足够了。

正规军を救え

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中リエラ强制出击。首先在区域1派侦察兵占领左上方据点，接下来在区域2先派出技甲兵吸引炮台转向，然后再用对战车兵攻击炮台弱点，并打开开关。然后区域2派出战车，配合イムカ的特殊能力将杂兵消灭，为占领左上据点扫清障碍。最后リエラ从区域5出发，女武神化后强占据点即可。

第十七章 军法会议

a.首都への道 市街地ルート

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、6回合经过、装甲车被击破

久违的护送任务，在区域1派狙击兵干掉敌方据点附近的两名敌兵，用侦察兵占领该据点；区域2和区域3的据点也可以用侦察兵直接占领。区域4敌兵数量较多，正好让イムカ用武装开放一起秒掉，最后战车全力前进就可以了。

B.首都への道 森ルート

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

和分支A的思路类似，只不过区别在于初始位置的敌兵最多，需要イムカ先行出场使用特殊能力，之后几个区域的据点都可以靠侦察兵配合少量部队来占领，战车最后再一路前进行就行了。

アイスラ-直属部队

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

本关的敌军守备力量很强，除了战车外还有大量机关枪座，靠侦察兵强冲有一定的难度。建议战车跟随大部队一起前进，利用自己的碾压能力来破坏敌方掩体，并把潜伏在草丛的敌兵撞飞，以提高我方的杀敌效率。除了多派对战车兵攻击外，还要有技甲兵来清除沿途的地雷，除此之外就没有什么需要特别注意的地方了。

军事法庭へ

胜利条件	占领敌方全部3个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关建议使用具有搭载能力的装甲车。首先在区域4配置两个突击兵，强行占领两个敌据点；然后从区域3派侦察兵占领左上方据点，再从该据点派出装甲车，搭载侦察兵冲向右下方据点并占领。区域1派イムカ利用武装开放同时攻击包括炮塔和敌战车在内的多个敌兵，若有没死的就补枪前进，同时装甲车从区域1的右侧据点出发，搭载イムカ后占领上方据点。最后区域2和区域4的据点靠精锐部队强攻就可以拿下。

第十八章 月夜の决斗

イムカ支援作战

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

区域4和区域5的敌方本据点随便占领哪个都可以，区域3可以考虑用リエラ女武神化后，吸引敌方的重甲兵误伤自己的炮台，之后再自己亲手消灭重甲兵，可谓一举两得。リエラ同时也通过左侧传送带来到区域4，再次发动特殊能力直接强冲敌方本据点就可以了。

イムカ潜入作战

胜利条件	イムカ到达指定地点
失败条件	イムカ濒死、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过



本关中イムカ强制出击而且要护送到达目的地，事先可以考虑把她转职为移动力高的侦察兵或防御力出色的技甲兵并任命为队长，以提高行军效率，相比之下转职成技甲兵会比较保险。本关打法很灵活，计算好イムカ移动力就可以了，在敌兵多的场合不要吝惜特殊能力，但要注意留1点SP在区域4使用武装开放来对付敌战车。

続・イムカ支援作战

胜利条件 防守我方区域5回合或敌方单位全灭
失败条件 我方区域被入侵、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

在区域5配置リエラ和其他主力成员，首先让リエラ女武神化强冲敌据点，期间可以利用敌方迎击火力使他们相互误伤，以提高杀敌效率，之后再让其他主力成员跟上清理掉残血的敌兵。区域3要事先派侦察兵强占据点，最后和区域5部队合流把区域4的剩余敌兵逐一消灭就可以了。

第十九章 ランドグリーズ决战

a.首都解放作战 峡谷ルート

胜利条件 消灭指定目标
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

战车事先要配备好工作装置，但一开始不需要出场。区域2用对战车兵和侦察兵协力占领据点，接着在区域1利用侦察兵迂回，将左侧和右上方的两个据点全部占领。然后在区域4时出动战车搭桥并撤退，派侦察兵去打开开关。最后在区域3再派出战车，直接炮轰目标即可。

B.首都解放作战 市街地ルート

胜利条件 占领敌方全部3个指定据点
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

区域2分别派出两个侦察兵，占领下方和上方的据点；然后区域4派技甲兵占领上方据点，而侦察兵则要绕过敌车占领右侧据点，同时区域1和区域3的据点也要派突击兵来留守。到第二回合后，在区域3和区域1分别派リエラ和另一名侦察兵，各自占领相应的据点就大功告成。

黒き悪女との决着

胜利条件 消灭リディア
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过



战车需要配备工作装置，首先在区域4派出リエラ，发动特殊能力强占左上方据点；然后再用一齐全力破坏的命令，从区域5派出战车搭桥并轰掉炮塔，同时派对战车兵上桥统后攻击リディア。在移动时可以利用不断举枪瞄准的技巧来拖延リディア调转炮口迎击的时间，最后一炮解决她就可以了。

决战 ランドグリーズ

胜利条件 消灭全部的ラジエーター
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

两块ラジエーター都在区域2的左侧，周围有多门炮台保护，不过在我方强大的攻击力面前这种防线也如同纸糊一般。首先在区域1派出リエラ，利用女武神化强占左侧据点，之后战车可以从区域2出发，在支援兵的弹药补给下逐个轰掉左侧的炮台和ラジエーター。右侧的炮台和ラジエーター可派对战车兵和战车协力解决，或者让イムカ出来也过把瘾。

第二十章 再び、NAMELESSへ

若き勇者との决着

胜利条件 消灭ジグ
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中战车建议换成能够恶路行驶的轻装甲车，并配备掘削装甲。首先让リエラ从区域1出发，发动女武神化后强占右上方据点；之后区域3派出狙击兵杀掉左上方的重甲兵，并用装甲车搭载两名狙击兵，沿左上方的传送带处来到区域5。装甲车先撞破石头，然后寻找合适的位置，狙击兵再下车一起攻击BOSSジグ就搞定了。

最终决战

胜利条件 消灭ラジエーター
失败条件 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关的BOSSダハウ是无敌的不死身，不过我们并不需要考虑如何消灭他，只要将区域4中的ラジエーター消灭掉就可以了。首先在区域2派出リエラ，使用女武神化后占领左侧据点，并顺便消灭掉附近的敌兵；再从该据点派出对战车兵，干掉左侧的战车，利用传送带来到区域4，攻击第一块ラジエーター。イムカ从区域1右上方据点出发，使用武装开放消灭掉附近的杂兵，然后通过传送带来到区域4，消灭掉第二块ラジエーター。注意攻击完ラジエーター的对战车兵要撤离区域4，以免在敌方行动回合被炮台攻击。在第二回合中，从区域3派出侦察兵强占左下据点，再从左下据点出兵，将传送带附近的敌兵消灭掉，最后再派出对战车兵前往区域4，消灭第三块ラジエーター。之后最终的侵入者迎击装置启动，派出所有对战车兵，利用全力破坏等命令的效果，集中攻击背后的能量板，就可以迎来最终的胜利！



A·AVG

喧哗番长5 汉之法则

喧哗番长5 漢の法則

Spike	2011年1月27日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

文 KYLE MADIGAN

“《喧哗番长》系列”的最新作品再次登录PSP主机平台，游戏以四代为背景，讲述了转校生“成濑直人”在转校后逐一平定各个学校不良少年的故事。本作最大的特点在与系统的变革，增加了全新的外传系统以及反击系统，大大丰富了游戏的内容，增加了可玩性，历代的番长以及超气合技等也会在本作登场。那么本次的变革究竟如何呢？还是让我们在游戏内亲自体验吧！

喧嘩番長5 漢の法則

以铁拳来捍卫男子汉的尊严

系统介绍

游戏基本操作

键位	作用
十字键	左右键转动视角／下键为下方攻击
滑杆	移动
○	跳跃／确定
□	轻攻击（蓄力／跳跃中可使用）
△	重攻击（蓄力可）／配合○键为超气合技／配合□为舍弃道具／给角色分配喧哗魂／打招呼召唤小弟
X	配合滑杆为跑步／取消／配合○健为蓄气状态
L	拾取物品或金钱／使用投掷技／打倒敌人后发动ダチ系统／切换状态／加快剧情显示速度／与角色对话
R	发动热视线／防御／切换状态
SELECT	打开当前地图／剧情中截图
START	开启系统菜单／跳过剧情

基础菜单一览

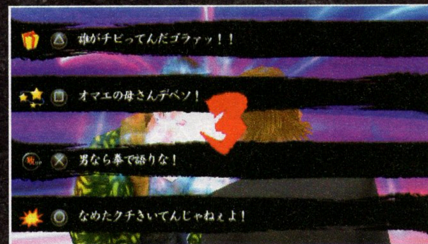
技装备	更换角色的超气合技以及普通技能
持ち物选择	装备或直接使用武器、道具
テルのブログ	查看游戏的各种完成进度
ヒマつぶし	进行各种迷你小游戏
电话	打电话召唤同伴
メール	查看邮件
オプション	更改游戏的基本设定
リフォーム	给秘密基地添加各种家具设施
ステータス	查看玩家的当前状态或番长度
终わる	结束游戏回到标题画面
セーブ	保存游戏的进度
出かける	返回游戏界面

冒险中的菜单一览

ステータス	查看玩家的番长度、技能或当前状态
周边地区	查看周边地区占领情况、我方已占领的区域可直接点击前往
カメラ	进入截图模式
メール	查看邮件
アイテム	使用或舍弃道具
电话	打电话召唤同伴
テルのブログ	查看游戏的各种完成进度
指示	给予同伴指示
オプション	更改游戏中的各项基本设定

热视线系统

本作的热视线系统在四代的基础上进行了改进和强化，但使用方法和四代大致相同，当玩家按R键消耗气力发动热视线后，与对方的热视线接触就会进入喧哗模式。喧哗模式下，系统会要求玩家从四条句子中选出任意一条，接着句子会被拆分成几段，被拆分过的句子会从画面左侧向右侧逐渐移动，玩家需要做的就是当句子移动到指定区域时快速地按下去，让拆开的句子再次组合成一句完整的话就算成功发动喧哗模式。与四代有区别的是，不同的句子增加了一些特殊效果，在选择句子前，玩家可以在句子前端看到该句子所附带的特殊效果，例如使用后敌人会掉落道具、一定时间攻击力上升等等，玩家可以根据战斗的情况来选择何种特效的句子。另外，同前几作一样，喧哗成功后会大幅提升玩家的男气值。

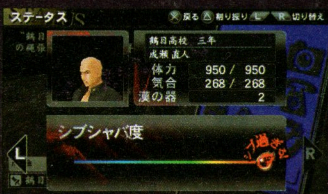


汉の器和ケンカ慣れ

汉の器在本作中依旧等同于玩家的等级，但与前几作不同的是，玩家提升等级后，不会获得“喧哗魂”，而是提升玩家的男气值。“ケンカ慣れ”相当于前几作的经验值，玩家在击破敌人后可以得到一定数量的“ケンカ慣れ”，累计到一定程度后“ケンカ慣れ”会上升，升级后系统都会给予玩家一定量的“喧哗魂”自行分配，类似于前作的等级系统。另外，本作中的基础能力只有四项，分别是筋っ节（攻击力）、スタミナ（体力）、根性（气合）和运（抗眩晕能力）。

男气值（シブシャバ度）

同前作一样，男气值表示玩家的人气度，男气值高的话召唤小弟的成功率也会越高，男气值太低的话，不但无法召唤小弟和同伴，进入敌人区域时还很容易受到对手的追杀。增加男气值的方法有：成功发动热视线模式、捐钱或不使用武器直接打倒对手等等。降低男气值的做法为使用武器打人、逃离别人的热视线攻击、在热视线模式中失败、打架时逃跑、随意破坏公物和攻击路人等等。



技能与超气合技

技能的习得方法与前几作不同，不是通过升级，而是通过占领区域来获得。将地图上敌方区域的敌人击倒后，占领该区域的同时可以得到对应的技能，但要注意如果不使用喧哗模式，直接击破敌人的话，对方不会让玩家收服的，自然也就无法获得技能了。超气合技同前几作一样，使用时要消耗气槽，威力强大且攻击范围广，在剧情模式中击倒特定的敌人或达成特定的条件就可以学会，后期一些较为强力的超气合技所要习得的条件也会比较刻薄。另外，超气合技与前作一样可以升级，能力上升类技能使用后就会增加使用次数，攻击技必须击中对手才会计算使用次数。使用十五次和二十五次会分别提升到LV2和LV MAX。升级后技能的范围、攻击力会有大幅的提升。



反击系统

本作新增的系统，当在战斗中玩家被敌人连续攻击时，画面会出现白雾，该状态下再受到敌人攻击导致眩晕的话，会触发反击模式。触发后画面中会出现类似喧哗模式的语句，玩家需要在语句通过画面前，根据提示按下对应的按键。成功发动后角色周围会出现冲击波将敌人弹飞，同时玩家也会从眩晕状态中恢复过来，气槽变更为蓝色。在反击状态下，一定时间内角色的攻击性能加强，攻击范围附带属性，受到攻击不会眩晕也没有硬直，但缺点是持续时间较短（该状态下气槽会徐徐减少）。

打工模式（バイト）和外传系统

替代前几作的夜游模式，本作增加了新的打工模式（バイト）。该模式下玩家会扮演地区警察，在指定的时间内维护特定区域的治安，实际的玩法和前几作的夜游模式类似。任务开始后出现倒计时，玩家要做的就是打倒该区域的敌人并将地图上红色的区域解放出来，解放区域增加的话，还会出现强敌，击破强敌有可能获得喧哗魂(特定的区域甚至会有前作最终BOSS阿久津荣一出现），时间结束前成功完成任务可以得到金钱奖励，另外该模式还可以通过联机的方式与朋友两人一起行动，惟一要注意的是打工时无法使用回复道具。外传系统是本作中新增的部分，在主线流程中击破敌人后逐渐开放，外传模式下，玩家可以操作游戏中的其它角色，以他们的视点来完成特定的剧情任务。本作中一共有七名外传角色，除了正常通关一遍可以获得五名外，剩下的两名需要在通关一遍后，再通关一次“喧哗番长5 take2”模式后才会出现。

同伴系统与小弟系统

本作中，每当玩家打倒占领区域的敌人后，敌人的头上会出现白棋的投降标志，此时对其按下L键就能够将其收服，成功收服后，玩家不但可以占领该区域，敌人也会成为玩家的小弟，靠近他们按△键就可以让其跟随行动，这就是本作的小弟系统（ダチ），注意如果与敌人对战前没有使用热视线开战的话，就算将其打倒也无法收服（收服时对手会将玩家的手甩开）。同伴系统和小弟系统类似，通过特定的主线战斗后，会得到同伴的电话，进入菜单后选择打电话可以将同伴召唤来一起战斗，同伴系统和小弟系统的区别在于，小弟只能在该区域内跟随玩家行动，切换场景后小弟会自动离开，且小弟的能力要比同伴低，没有体力值，但一次最多可携带三名（后期可以在秘密基地内添加家具来增加小弟的能力）。同伴的能力要高于小弟，召唤后会在右下角显示他的体力值，除非被击倒或玩家让其主动撤退，否则是不会自行离队的。另外，同伴和小弟可以同时召唤，也就是说在游戏中最多可以同时召唤三名小弟和一名同伴跟随玩家行动。



恋爱系统

本作中同样保留了前几作的女友系统，玩家触发指定的剧情后可以认识不同的女孩子，在剧情事件中选择正确的选项增加好感度，最终可以向她告白。女友剧情不是主线剧情，玩家不完成也可以正常通关。同前几作相比，本作的女友剧情比前几作增加了不少，女友数量也由四代的三名增加到了六名，以下是所有女友的简易攻略。



1.小峰由香

最早登场的女友，触发流浪狗的剧情后，多喂狗粮并带其散步就会逐步触发剧情。

①前往鹤目森林公园触发流浪狗的剧情后，选择“なんかあったのかよ？”。

②持续喂狗粮一定次数后，出公园会收到见小狗的邮件，接着再次进入森林公园，在小狗处触发剧情，选择“气にする必要ねぇだろ？”。

③收到邮件后，前往“学校・部室前”发生事件，再带小狗前往学校并选择“クマはふたりにまかせるか”。

④继续喂狗粮并带狗狗出森

林公园散步，一定次数后会收到前往森林公园的邮件，带着它回到森林公园触发事件并选择“ゼッテーいいヤツが见つかるに决まってんだろ”。

⑤依旧是喂狗粮并带狗狗散步，进入其它区域拾取道具后，会得到邮件前往森林公园，触发赤的事件并前往“学校·部室前”与“井出贵纪”战斗，胜利后获得超气合技“秀才の片りん”和他的电话号码，最后选择“前の学校で问题起こして追ン出されたんだ”。

⑥继续喂狗粮并带其出公园散步后，收到邮件返回公园选择“もうちょっとこっち寄れるぜ”。

⑦收到高津的邮件前往鹤目高校发生剧情，选择“ダチ以上……かもしれねぇ”。

⑧依旧是喂狗粮并带其散步，收到邮件后返回公园就能触发最后的剧情，选择“小峰のことが好きだ”即可，完成后还可以得到“COOL TRANS”Tシャツ。

2.御手洗真子

压制白金学院后登场的女友，她的事件触发条件不太明朗，需要持续触发主线剧情到一定程度后才会出现。

①压制白金学园后，收到宇都宫的邮件并前往白金学院选择“そんなんじゃモチねぇぞ？”。

②主线流程进行到ナルビゴ1F时选择“ちょっとからかってやるか……”。

③第二次收到尾形的邮件后，前往“鸣水浜文化ホール”并选择“不良ってのはどんなヤツのことだ？”。

④继续主线流程，再次收到宇都宫的邮件后前往鸣水浜车站前触发剧情，选择“实はアレ、ジョーダンなんだよ”。

⑤完成以上事件后前往白金高校发生事件，选择“土下座する”以及“好きに殴られてやるから、その手を离せ”后触发战斗，胜利后获得“SPA！”Tシャツ。

3.弘田麻衣

前作的女主角之一，随着主线流程的进行会出现她的剧情，是最容易追的女主角。

①压制红南地区后自动发生事件。

②在红南车站前触发剧情，选择“强ぇだけじゃまだ二流だな”。

③进入红川河川敷内触发战斗，战斗后选择“そんなの余裕だ”并返回鹤目高校。

④进入红南车站前触发剧情并选择“ダチに、无理强いできねぇだろ？”。

⑤继续主线流程直到收到前往红南车站的邮件后前往车站选择“さっさと入っちまうか”。

⑥前往鹤目后收到邮件，接着前往鹤目车站前触发剧情并选择“ビビッときてねぇんならお断りだ”。

⑦最后前往红南车站收到邮件，进入该区域的ランブルカフェ内触发剧情，选择“へへっありがとよ”后完成，同时获得“CHOKiCHOKi”Tシャツ。

4.鸟谷千春

没什么难度的女主角，依照流程依次完成，很容易就能追到。

①压制红北学校时触发“鸟谷千春”的事件并选择“确かに古くせぇよなぁ……”。

②进行主线剧情直到收到前往红北见面的邮件后，前往红北车站在パチンコ店前触发剧情并选择“オイコラ、ちょっとわがままが过ぎんぞ”。

③压制红北学校后收到邮件，前往红北商店街的集会所前触发剧情，选择“今日はそのつもりで来てンぜ？”。

④压制红南学院时收到“栗原勇”的邮件后，前往鹤目车站发生事件并选择“じゃ、オレが守ってやるかな……”。

⑤继续主线剧情，收到“栗原勇”的邮件后前往关成中央公园选择“ほおをたたく”。

⑥继续主线剧情，收到返回红北的邮件后，前往红北商店街触发剧情并选择“见张り役でついてってやろうか？”。

5.橘恭子

通关一遍后选择“喧哗番长5 Take2”模式才能攻略的女主角，注意在“コンテナふ头”战斗前的事件不触发的话，是无法攻略的。

①进入Take2模式后，进行主线流程直到收到“潮分が气持ちい”的邮件后，前往“鸣水浜文化ホール”触发剧情并选择“オレは死なねぇっての！”。

②完成“コンテナ仓库”的战斗后收到邮件，再次前往“鸣水浜文化ホール”选择“心配すんな、アイツらは忘れねぇよ”（注意失败的话事件也会结束）。

③继续主线剧情直到再次收到邮件，前往“鸣水浜海岸公园”并选择“追いかけて证明してやる！”后，一路前进并根据提示按下指定的按键后结束，同时获得“StreetJACK”Tシャツ。

6.早坂茜

同样是通关一遍后选择“喧哗番长5 Take2”模式才可以攻略该角色。

①进入Take2模式后，完成主线剧情时收到前往ナルビゴ2F的邮件，前往该地区选择“ちょっと说教してやっただけだ”。

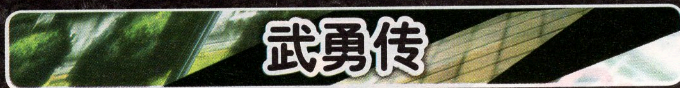
②继续主线剧情直到再次收到邮件，前往关成地区车站前触发剧情选择“それぐらいならヨユーだ”。

③继续主线剧情，收到邮件前往“鸣水浜文化ホール”选择“オレも强さなら自慢できンぜ”。

④继续主线剧情，收到下一个邮件后前往“鸣水浜海岸公园”并选择“まかせとけ、オレが助けてやる”。

⑤接下来从鸣水浜车站前往“ナルビゴ2F”，选择“あんだろ？オレ、カレシだぜ？”。

⑥继续主线剧情直到再次收到邮件，前往“ナルビゴ2F”后选择“オマエが欲しいからやってんだよ”完成，同时获得“men's egg”Tシャツ。



和前几作一样，当玩家达成特定的条件后，系统会给予玩家特定的称号作为奖励，这就是武勇传系统。相比较四代而言，本作的武勇传总数增加到了108个，每获得一个武勇传的同时，还可以获得特定的道具作为奖励，其中不乏一些强力的超气合技或道具等。游戏中还有部分外传也需要获得特定的武勇传后才能开启，以下是本作所有武勇传获得方法。



传说编号	武勇传名称	获得方法	奖励道具
1	鹤目站·站前を制压した汉	压制鹤目车站的所有区域	お德用ヘアカラー“アッシュ”
2	鹤目高校を制压した汉	压制鹤目高校内所有的区域	喧哗魂×1
3	鹤目高校·部室前を制压した汉	压制鹤目高校·部室前的所有区域	ミート ピザL×1
4	鹤目高校前を制压した汉	压制鹤目高校前的所有区域	500元
5	鹤目森林公园を制压した汉	压制鹤目森林公园的所有区域	持久プロテイン－H×5
6	鹤目地区を平定したニューヒーロー	压制鹤目地区所有的区域	喧哗魂×6
7	鸣水浜站·站前を制压した汉	压制鸣水浜车站的所有区域	お德用ヘアカラー“ブルー”
8	ナルビゴを制压した汉	压制ナルビゴ的所有区域	お德用ヘアカラー“ブラウン”
9	鸣水浜文化ホールを制压した汉	压制鸣水浜文化ホール的所有区域	白道着セット
10	鸣水浜海岸公园を制压した汉	压制鸣水浜海岸公园的所有区域	ヘッドフォンレッド
11	コンテナふ头を制压した汉	压制コンテナふ头的所有区域	アメリカンドッグ×5
12	鸣水浜地区を平定した成り上がり	压制鸣水浜地区的所有区域	喧哗魂×3
13	关成站·站前を制压した汉	压制关成站·站前的所有区域	お德用ヘアカラー“レッド”
14	中华街を制压した汉	压制中华街的所有区域	カンフーシューズ“紫”
15	关成中央公园を制压した汉	压制关成中央公园的所有区域	喧哗魂×1
16	中华街·路地里を制压した汉	压制中华街·路地里的所有区域	攻击プロテインDX×5
17	再开发エリアを制压した汉	压制再开发エリア的所有区域	耐久プロテインDX×5
18	关成地区を平定したギャングキング	压制关成地区的所有区域	喧哗魂×3
19	红北站·站前を制压した汉	压制红北车站前的所有区域	お德用ヘアカラー“ブラック”
20	红北商店街を制压した汉	压制红北商店街的所有区域	半ズボン“黑”
21	红北下町を制压した汉	压制红北下町的所有区域	はらまき
22	ゲームセンターを制压した游び人	压制ゲームセンター的所有区域	“电击PS”Tシャツ和“ファミ通”Tシャツ

传说编号	武勇传名称	获得方法	奖励道具
23	红北地区を平定した下町のナポレオン	压制红北地区的所有区域	喧哗魂×3
24	红南站・站前を制压した汉	压制红南车站前的所有区域	お德用ヘアカラー“パープル”
25	红南高校を制压した汉	压制红南高校的所有区域	ミートピザLL×1
26	べに花台团地を制压した汉	压制べに花台团地的所有区域	ファミリーピザLL×1
27	红川河川敷を制压した汉	压制红川河川敷的所有区域	10000元
28	红南高校・实习室を制压した汉	压制红南高校・大教育实习室的所有区域	大判チョコ×1
29	红南高校・体育馆を制压した汉	压制红南高校・体育馆的所有区域	高校指定黑ジャージセット
30	红南地区を平定した真のエリート	压制红南地区的所有区域	喧哗魂×3
31	外关站・站前を制压した汉	压制外关外车站前的所有区域	お德用ヘアカラー“グリーン”
32	外关工业高校を制压した汉	压制外关工业高校内所有区域	攻击プロテインー〇×1
33	外关地区を平定したアウトローキラー	压制外关地区所有区域	喧哗魂×3
3	阿弥浜沿线をすべてシメた传说の汉	压制游戏中所有的区域	光の剑
35	自称最强の汉	所有状态达到100点以上	–
36	ランク1位になった阿弥浜チャンピオン	テル排位名列第一名	表彰台
37	ボキャブラリー丰富な汉	取得所有的タン语句を取得する	–
38	武艺十八般の汉	获得所有的技能	–
39	ゲームから技を学んだ勉强家	使用过喧哗番长AC里所有番长的超气合技	超气合技“诚の气合”
40	先辈の话から技をあみ出した妄想战士	使用过从红南・饺子の王将多胡处学会的所有技能	超气合技“汉の拳”
41	必杀技大好きなファンタジスタ	可以使用所有的超气合技（值包含故事模式和外传中取得的超气合技）	超合ドリンクZ×30
42	すべての发型をそろえた发形マニア	收集齐所以发型	350000元
43	すべてのインナーをそろえた肌着マニア	收集齐所有的内衣	400000元
44	すべてのアウターをそろえた上着マニア	收集齐所有的外衣	2500000元
45	すべてのボトムをそろえたズボンマニア	收集齐所有的裤子	1200000元
46	すべての靴をそろえたシューズマニア	收集齐所有靴子	200000元
47	すべてのアクセをそろえた小物マニア	收集齐所有的装饰品	200000元
48	すべてのスキンアートを集めた艺术家	收集所有纹身帖纸	50000元
49	见るたびに日烧けのちがう汉	收集所有皮肤也眼睛的颜色	100000元
50	すべての着替えを集めた汉	收集齐所有的服装	–
51	ピザを全种食べたピザ汉	吃过所有种类的批萨	ファミリーピザLL×1
52	饺子の王将の常连さん	吃过饺子の王将内的所有食物	–
53	かまどやの常连さん	吃过“かまどや”店家的所有种类便当	のり・メンチカツ弁当
54	アサヒ饮料がかかせない汉	喝过自动贩卖机内的所有饮料	–
55	苍の泉のきこり传说	持有“玩具の铁のオノ”的情况下调查关成中央公园的自动贩卖机，然后投入“玩具の铁の斧”并选择所有的选项后，将出现的北条击倒	气合技能“体育座り”
56	すべての武器を集めた武器マニア	收集齐所有的武器	气合技“SEIZA”
57	炫先の看板を全て揃えたよろず屋	集齐所有看板的快适道具	ホワイトツリー
58	阿弥浜を歩きつくした散步好き	去过所有的场所	超气合技“徒步爆走”
59	鹤目地区に现れたリサイクルマニア	收集齐鹤目地区所有的家具	学习椅子“灰”
60	鸣水浜地区に现れたリサイクルマニア	收集齐鸣水浜地区所有的家具	パソコン＆ラック“青”
61	关成地区に现れたリサイクルマニア	收集齐关成地区所有的家具	勉强
62	红北地区に现れたリサイクルマニア	收集齐红北地区所有的家具	コンポ“银”
63	红南地区に现れたリサイクルマニア	收集齐红南地区所有的家具	マンガ棚“赤”
64	外关地区に现れたリサイクルマニア	收集齐外关地区所有的家具	2段ベッド“黄”
65	フリーマーケットの有名人	购买所有自由市场的家具	门松
66	リサイクルの达人	收集齐所有的家具	–
67	リサイクルの空间魔术师	秘密基地的舒适度达到100	ミニツリー
68	ワンパンで敌を倒すハードパンチャー	一击击破敌人	タトウシール“オリオン”
69	背中に目を持つ汉	使用背后技能将对手击破	ホストスーツ“ホワイトセット”
70	钢の体を持つ汉	被汽车撞到的情况下不死	–
71	家を出て7人の敌を一度に倒した汉	一次击倒七名敌人	世纪末な服セット
72	中华街のカンフーアクションスター	从中华街购买“カンフーユニフォーム”并装备后击破中华街的敌人	特殊技“片手气孔”和“两手气孔”
73	中华街に现れた传说の黄色い格斗家?	在中华街购买传说的套装（トラストスーツ）后，在中华街对敌人使用“传说の挑拨”获得（注意必须穿一套）	喧哗魂5个
74	会话で解决を试みた平和主义者	躲避敌人的热视线后、装备“话せばわかる”的话语条进行回应后完成	技能“土下座”
75	街で见かけたオトナすぎる最终手段	躲避敌人的热视线后、使用技能“土下座”	气合技能“DOGEZA”
76	气合のツッコミコンボを放つ漫才师	装备同系列的ツッコミ系技能后用蓄力攻击击中敌人	ハリセン
77	国家权力を相手に传说の大立ち回り	与10名警察战斗	超气合技“破坏の狂拳”
78	制服で他校に进入したニセ学生	穿上外关、红北、白金和红南学校的制服后进入对应的学校（红南学校船上标准的ガクラン・ストレート“黑”制服即可）	“つけっ鼻”
79	女に”手だけ”はあげないヘリクツな汉	踢倒女性敌人	つかみ技“金的”
80	手を污さずにダチる他力本愿な汉	自己不攻击，光靠小弟和同伴击破敌人	“烧き入れ团子番长セット”
81	中华街に现れた气孔の达人	穿上“カンフーユニフォーム”服装后，使用“片手气孔”和“两手气孔”击破中华街的敌人	似夜威棒
82	阿弥沿线の治安を守る民间铁道警察官	打倒所有车站内出现的敌人	警备员セット
83	六人の女性とつき合ったスケコマシ	与六名女性都交往过（建议一周目交往一个）	技能“电气アンマ”
84	童谣の梦を果たしたダチ好き好青年	收集100名以上的小弟	おにぎり×1
85	五つの心を一度につかんだナイス・ガイ	一次增加五名以上的小弟	オネエフェイス
86	ダチを探す无名の着ぐるみマスコット	穿着布偶装收小弟	ネコミミ
87	河原で见かけた昭和青春ドラマの主人公	在红川河川敷收小弟	技能“雄たけび”
88	どこにでもダチがいる八方美人	在所有地区都收过小弟	女性フェイス
89	女装で彼氏ゲットをたくらむオトコ好き	装备オネエフェイス打倒敌人	ポニーテール
90	舍て犬を调教したドックトレーナー	给小狗喂食一定次数后获得（10次左右）	“犬用サングラス”和“犬用スカーフ”
91	マブダチを大事にする汉	打电话呼叫鹤目・白金・パラダイス・红北・红南的老大一人一次	真・番长の哲学×1
92	今日からアウトサイダー	二周目后在“アウトサイダー”模式下胜利一次	ボクシングパンツ“A”
93	秒杀のアウトサイダー	二周目后在“アウトサイダー”模式下一分钟取得胜利	ロングボクシングパンツ“A”
94	アウトサイダーの王者	二周目后在“アウトサイダー”模式下胜利33次以上	タトゥーシール“明王”
95	闻き上手な汉	听过多胡的所有情报	超气合技“大盛り肉团子”
96	愿いをかなえたも同然の汉	在关成中央公园・苍の泉投掷硬币成功	1000元
97	百两を驱け拔けた汉	单人通过二周目的“喧哗铁道99”支线任务	电车ごっこ在来线
98	百两を驱け拔けた双龙	双人情况下通过二周目的“喧哗铁道99”支线任务	电车ごっこ超特急
99	阿弥浜に现れた最强のシャバ王	忍耐值达到最高（男气值最低）	バナナマン着ぐるみセット
100	阿弥浜に现れた究极のシャバ王	忍耐值达到更高（男气值更低）	ブリーフ3点セット
101	鹤目のテッペンを取った转校生	完成制压“鹤目高校”的主线剧情	开启喧哗番长5外传“高津升吾”篇
102	白金の危危机に现れた转校生	完成制压“鸣水浜地区”的主线剧情	开启喧哗番长5外传“宇都宫学”篇
103	鹤目・野球部を救ったおせつかい	完成制压“关成地区”的主线剧情	超气合技“カッタースライディング”和“全力疾走”
104	红北の魂を摇さぶった好敌手	完成制压“红北地区”的主线剧情	开启喧哗番长5外传“栗原勇”篇
105	红南から最强を夺い取った汉	完成制压“红南地区”的主线剧情	开启喧哗番长5外传“小野田哲平”篇
106	群雄割据の阿弥浜に绊を纺いだ汉	完成制压“外关地区”的主线剧情	开启喧哗番长5外传“福永利之”篇
107	关成地区、最强チームのヘッド	完成喧哗番长5 take2篇	开启喧哗番长5外传“堀田翔”篇
108	阿弥浜线で语り续がれる传说の转校生	完成喧哗番长5 take2篇	开启喧哗番长5外传“石丸陆”篇



第一章

①剧情下车前会遇到叔叔，此时选择第二项可以进入基础教学系统，选择第一项则直接跳过。完成剧情出门即可触发一场战斗，胜利后按照地图指示前往右上角的鹤目高校，办理转校手续离开学校进入第二天。

②第二天前往鹤目地区，出车站就会遭遇两场杂兵战，对手能力很差。轻松打倒他们后开启小弟系统，对准举白棋的敌人按下L键可以将其收为小弟，同时还可以占领该区域并学会新的普通技能。战斗结束后任务更新，需要占领鹤目地区的三个区域，按下菜单选择“周边地图”可以看到区域的占领情况（按下SELECT可开启小地图），红色的区域表示未占领区域，在每个红色区域会有黄点表示守卫该区域杂兵的位置，将守卫的杂兵击破并收为小弟就算是成功占领区域，占领后区域会以白色显示。已经占领的区域在进入菜单选择“周边地图”后，可以直接传送过去（注意一些区域的敌人即使对他使用热视线他也不会回应，遇到这种情况建议先去挑战其它区域的敌人，不要主动出手打他，会降低男气值的）。

③占领任意三个区域后再进入“タウロスマンションA栋前”发生剧情（地图上显示E点的位置）。触发新的剧情并击倒三名杂兵后会接到新的任务，占领鹤目地区五个区域，按照之前的方法再占领两个区域后收到前往鹤目高校的指示，来到校门口触发BOSS战。战斗中会有两名杂兵干扰，利用场景将三人分散开来，并优先击破杂兵再单独对付体力较高的BOSS，总体难度不高。胜利后获得新的超气合技“ラッキーパンチ”，以后在基地内选择“技装备”可以随时替换超气合技能。

④首场BOSS战胜利后任务变更为占领鹤目总计七个区域，完成任务后会得到前往其它区域的提示，该类要求只要切换一下场景即可触发新的剧情。接下来进入地图左边的“鹤目森林公园”。主角发现被遗弃的小狗，以后每相隔一段时间来公园给小狗喂食可以触发女主角“小峰由香”的相关剧情。完成后返回鹤目车站前的“タウロスマンションB栋前”可以触发下一场剧情战斗，本战也是BOSS和杂兵的组合方式，BOSS能力依旧不高，注意其体力下降到一定程度后会使用超气合技，防御即可。胜利后获得新的超气合技“不意打ちキック”。最后再占领一个鹤目地区的区域后，切换一下场景即可触发新剧情。

⑤剧情结束后继续占领新区域，总数达到十个后任务变更为前往“鹤目森林公园”。在公园得到新的情报，一路返回“タウロスマンションB栋前”会再次触发BOSS战，BOSS矢泽的能力要比前两位小BOSS高出一些，并且很喜欢防守，建议用连续技+投掷技的方式进攻。将其打倒得到新的超气合技“颜面つぶし”，最后占领两个新区域后，切换一下场景触发对手的剧情。

⑥完成剧情后继续占领据点，总数达到十四个后收到前往鹤目车站的指示，去之前补给一下回复道具。这里的敌人虽然只有四名杂兵，但体力都比较高，而且移动速度快，建议连续使用超气合技先放倒1～2个后再与剩下的纠缠，被包围的话使用近身投掷技将敌人摔倒也是打乱敌阵的有效方法。将四名杂兵收拾后一路返回鹤目高校本校舍可以看到鹤目高校的老大近藤，对话后两人约定在公园见面。进入前记得再补给一下，进入公园后自动发生BOSS混战，我方会有若宫和矢泽等NPC助阵，可以将杂兵交给NPC处理，自己专心对付BOSS，BOSS的攻击很容易让玩家眩晕，记得防御或者多使用投掷技，场景中的道具也可以利用一下，但不要用得太多，会降低男气值的。将BOSS打倒后会与高泽展开单挑战，建议喧哗时选择带有眩晕效果的语句，成功的话可以让对手眩晕取得进攻的先机，高泽的总体实力还没有近藤强，注意防御他的超气合技即可。战斗胜利后鹤目高校压制完毕，同时得到新的超气合技“テルネードソバット”和“鹤目の魂”，剧情结束后追加同伴若宫、矢泽和雅人的电话号码，玩家可以让其作为同伴出战，标题画面中也会追加“高津升吾”的外传篇。



第二章

①准备一下进入第二章，开始会位于“鹤目高校”内部，出门前往鹤目车站可以遇到前作的角色“情报屋——千叶照男”，与其对话可以了解一些情报。千叶离开后乘坐电车前往新的地区“鸣水浜站・站前”。注意第一次乘坐电车的话，在车内会遭遇杂兵混战。由于场景比较狭小躲避起来会比较困难，注意自身体力的回复。右上角会显示到达目的地的时间，直接全灭杂兵或时间结束会自动下车，如果玩家之前召唤了同伴的话，这里的战斗压力会相对小一点。

②出电车后发生剧情，同时任务变更为占领“ナルビゴ”两个区域。“ナルビゴ”地区要从车站前右方的入口进入。成功占领两个区域后在中央楼梯的位置会出现剧情点，准备一下进入BOSS战，BOSS的特点是体力高、超气合技威力较高，注意防御。将BOSS打倒后获得新的超气合技“ぐるぐるパンチEX”。

③返回车站前可以见到高津，与其对话后得知刚才的人应该是白金学园的学生。剧情后占领“鸣水浜”任意六个区域后切换一下场景就可以看到白金学园的剧情。接着从车站左上角的入口穿过海洋公园进入“白金学园”区域，会遇到这里的女主角“御手洗真子”，与其对话后任务自动变更为占领“鸣水浜”十个区域，出校门在海洋公园附近制霸吧！完成后在海洋公园中央出现新剧情点，进入会再次见到之前袭击玩家的敌人。继续占领“鸣水浜”十二个区域后，切换一下场景收到前往鹤目车站的指示。

④一路坐电车返回鹤目车站，在车站前会自动发生战斗，三名杂兵的能力不弱，建议用超气合技先放倒一个。胜利后向“鹤目学园”前进，在学校内与高津、矢泽和雅人打听情况后，返回白金学院委托御手洗真子传话，接着继续占领“鸣水浜”合计十四个区域。结束时记得补给一下，最后进入“鸣水浜文化ホール”的剧情点。在这里果然看到了之前的两名白金学园的学生。本战BOSS会与四名杂兵一起上，战斗难度比较大，利用场景中的道具或超气合技将杂兵快速消灭后再单独对付BOSS，BOSS除了会使用超气合技外没什么威胁，胜利后得到对手的超气合技“メリケンパンチ”，最后再占领两个新的区域后会收到返回车站的指示。

⑤返回车站前会发生剧情，白金学园的学生前来求救，答应

他们的请求后准备一下，进入海洋公园前一定要购买足够的回复道具，之后会有多场杂兵连战。准备好后进入海洋公园，四波敌人会不断地出现在玩家面前，需要边战斗边前进。前两波敌人较弱，后两波敌人不但数量增加，血量也很厚，要多利用超气合技和反击模式快速削减敌人的数量，另外之前最好叫上一名同伴助阵。四波敌人消灭完毕后进入"白金学园"内部。在这里会再次发生混战，因为有白金学院的NPC助阵，所以难度要稍微小一点。先将前方的敌人消灭后再击杀广场上的敌军主力，他们的攻击力很高注意我方的回复。全灭后可以得到白金学园宇都和续方的电话号码。同时"白金学园"可以作为秘密基地使用，在秘密基地安放家具的话，可以间接提升小弟的能力哦！接下来进入鸣水车站触发新的剧情，最后返回鹤目高校即可结束本章，保存后还会开启外传"宇都宫学"篇。



第三章

①本章开始会出现新的区域"关成地区"。准备完毕后依旧是乘坐电车前往关成车站，注意在电车上的杂兵混战。清理干净进入关成车站后先按照提示来到地图左下角的"中华街"，在这里会看到几名混混在找一名男子的麻烦，出手解决他们吧。对手除了体力较高外没啥优势。胜利后男子告诉主角自己的名字后就独自离开了，同时任务变更为占领关成地区任意两个区域。由于本章开始所有敌人的血量有了大幅的提高，因此建议在对决前选择×键的喧哗方式，成功后一定时间内可以增加我方的攻击力，提高战斗的效率。成功占领两个区域后在中央位置出现剧情点，进入后收到高泽的电话一路返回鹤目学校，根据箭头指示进入鹤目校舍前会收到野球部女生的委托，随后高泽自动加入队伍行动。

②再次进入"关成地区"会在车站前发生剧情。接下来占领任意四个区域后，来到地图的右下角会看到几个自称是"パラダスィ"的混混，在询问野球部长久保的下落无果后，双方开始交战。本战需要打倒一名BOSS和六名杂兵，压力比较大。先让高泽拖住BOSS，利用这段时间快速削减杂兵的数量。同时要注意高泽的血量，稍不小心他就会死亡，回复道具最好使用能够同时增加同伴体力的批萨。将敌人全部打倒后，任务变更为占领六个区域。完成后触发新的主线剧情，根据箭头的指示前往"再开发エリア"内就可以找到久保，劝说无效后两人开战，本战没什么技巧，注意久保在体力较低时会逃走，追上去给他最后一击就能结束战斗。胜利的同时会获得新的超气合技"刚速拳"，剧情结束后还是让久保跑了，无奈之下只能先返回鹤目学校的活动室。

③一路返回鹤目车站会出现新的任务，接下来再占领"关成地区"的两个区域即可触发剧情。进入"再开发エリア"前记得购买回复道具，在该区域会遇上敌对组织的干部土桥，土桥各方面的能力都很差，轻松将其打倒后获得新的超气合技"ダッシュダブムラリアット"。从土桥口中得知久保的位置后需要再占领两个新区域才会出现下一个任务指示。指示出现后，从"再开发エリア"的下方进入"废ビル"遭遇BOSS名仓，与名仓的战斗难度很高，他的攻击力和体力很高，超气合技很容易让玩家进入眩晕状态，不过他出招的空隙很大，很容易躲避，如果被眩晕的话要快速摇动滑杆缩短眩晕的时间，当然能进入反击模式的话一定不要错过。将其击破后获得新的超气合技"人间バスグ"。



④占领十二个关成区域后前往中央公园触发新的剧情点，这里会有两名杂兵袭击主角，他们的攻击很强要注意自己的体力。胜利后任务变更为占领十四个区域，最后前往"白金学园"得知新的情报后。在"鸣水浜"地区顺着地图上的箭头上楼，在"ナルビゴ2F"可以发现三名"骸"的杂兵，击破他们吧

⑤击倒敌人后回到关成地区的"废ビル"得知"骸"成员的去向后，先到商店补充一下再进入"中华街・里路地"开始BOSS混战，敌人数量非常多，去之前最好叫上同伴和小弟，可以降低我方的消耗，注意一下对手的超气合技即可。胜利后会与本章最后的BOSS池谷单挑，与他的对决中，前段没什么难度，多利用投掷技能快速削减他的体力，当其体力下降到一半以后会使用超气合技"特殊警棒"，攻击力大幅上升，这个时候要比较小心了。将其引诱到护栏外用卡位的方法与其一拳一拳地磨会比较安全。胜利后可以获得新的超气合技"秘密のワッパ"和"特殊警棒"。最后再返回鹤目学园本章自动结束，并得到超气合技"カンタースライディング"以及"全力疾走"。



第四章

①第四章开始后前往鹤目高校，接着返回鹤目车站前广场发生BOSS战，对手是红北的新生粟原，对付他没有什么难点。胜利后获得新的超气合技“新生・红北の魂”。将其打倒后他会为我们引荐红北的老大，接下来返回鹤目高校，地图上会出现新的区域“红北地区”。依旧是乘坐电车前往红北地区，到达后先来到右上角的商店街触发剧情，这里会遇到红北的学生船木，与其战斗时要注意他的滑铲攻击，多利用近身技抓住他，体力低于一半以下要注意防御他的超气合技能。胜利后获得新的超气合技“激痛のももかん”。

②剧情战斗结束后进入左上角的“红北下町”，途中红北的学生不要去主动攻击，他们的能力很高。在左下角与红北高校老大加纳见面后返回鹤目高校与手下交流，接下来切换一下场景可以触发对手的剧情，最后来到鹤目森林公园与粟原对话答应他的要求向红北挑战。任务结束再次进入红北地区，按照任务要求占领二个区域后返回鹤目高校报告，弘二自动加入玩家队伍，任务也变更为占领红北四个区域。回到红北完成要求后，切换一下场景再占领红北合计六个区域。最终返回车站前的“パチンコ店”会触发一场混战，混战的难度不高，配合NPC先将体力较低的杂兵干掉，逐步削减对手的数量。

③混战结束后继续占领红北区域，占领合计达到八个区域时，去商店购入回复道具后前往红北地区集会所前会再次发生混战，敌人由数名杂兵加BOSS宇治组成，先将杂兵清理干净再单独对付宇治，回复道具足够的话不会有危险。胜利后获得新的超气合技“无敌の肩パン”。敌人撤退后，我方占领到十个区域即可触发红北高校的下一场混战，记得准备充分再去，与杂兵战斗不要消耗太多的道具，保持打游击战的方式会比较好，胜利后与红北老大加纳单挑，加纳的超气合技威力高，速度也比较快，控制距离的情况下要小心他的飞腿。建议先将其体力磨到一半以下，用超气合技直接放倒他，不然时间会拖得比较长。将其击倒可以得到新的超气合技“红北の魂”，同时追加粟原、宇治和船木的电话号码并开启“粟原勇”的外传。



第五章

①准备好后出门前往鹤目高校，高津会自动加入队伍，带上他进入新的区域“红南地区”。注意出电车时会立刻发生一场混战。在电车上要注意自己的体力，对手是红南高校的四名杂兵，保持体力在一半以上防止被超气合技秒杀。胜利后可以获得新的超气合技“オレの先輩はすげぇんだ！”。接下来占领红南地区两个区域并切换一下场景就会发生新剧情。

②继续占领红南的地盘，合计四个区域后根据指示前往下方的红南高校，在校门前见过红南高校的干部，“情报屋”千叶会再次出现，接下来继续占领红南地区合计六个区域，在车站中央的位置就会出现新的剧情点，完成后一路返回鹤目高校，红南的学生小野田会自动找上门来，与小野田战斗时要注意他增加攻击力的超气合技，在其使用后最好全力躲避或防御。将其击倒后学会增加攻击力的超气合技“气合の炎”。

③击退小野田后，一路返回红北高校与老大加纳见面并结成联盟后再前往红南高校占领八个区域，接着切换一下场景即可触发新的剧情。占领到十个区域后再次前往红南高校会见八神，剧情后出校门，在车站前会强制触发前作女主角之一“弘田麻衣”的剧情，最后从右边的通道进入“红川河川敷”发现八神没有来，在这里等待的只是他手下的一群杂兵。杂兵战的对手有四名，没什么难度。胜利后弘田麻衣再次出现，并带领主角来到四代的地下室酒吧，剧情结束后返回鹤目高校。



④再次前往红南地区，在车站前遇到弘田麻衣，这里的选项选择第一项可增加好感度。接下来依旧是继续占领红南的地盘，占领到十二个区域后再前往红南学校触发大混战，与在鸣水滨的混战一样，每击破一波敌人后会出现新的增援，不过本战会有鹤目和红北帮忙，实际难度不大。一路进入教学楼后在进行两场杂兵战会遭遇BOSS葛成，楼道内比较狭窄，不利于玩家躲避，建议可以将其引到教室后再开战，要注意葛成的超气合技速度很快，站在前方的话不易躲避还很容易被击晕，成功击破他可以获得超气合技“剃刀キック”，接着继续前进，消灭杂兵后遭遇BOSS森圭一。他的能力比葛成要差多了，注意血量不会有太大的危险，击破他获得超气合技“ツバメ返し”。胜利后继续前进，下一位BOSS是八神，八神能力很强，战斗时一定不要太靠近他，以免被近身必杀抓到，战斗时时刻保持自己体力在60%以上。打倒他后可以获得超气合技“コダワリの化石头”，继续前进最终来到天台上与本章的最终BOSS川上战斗，他的超气合技也是近身系的，在其体力一半以下时一定要保持距离，另外场景中的各种攻击道具比较多，回复道具不够的情况下可以考虑使用。将其击破后获得超气合技“绞首刑”，同时增加同伴川上、森圭、葛城、小野田和立花的电话。章节结束前“情报屋”千叶还会出现，与他的战斗毫无难度，追上他后给他一拳即可。剧情结束后“小野田哲平”的外传会自动开启。

第六章

①主线剧情的最后一章。出门后先前往学校右边的楼梯前触发剧情，接着进入鹤目森林公园会发现鹤目的学生被揍了，这里会有一场一对四的杂兵战，注意体力回复。胜利后得知几个学校目前都被外关学校的不良少年袭击，必须赶紧清除他们才行。接下来地图上红北、白金和红南学校都会出现剧情点，先选择哪一个不会对剧情产生影响。这里选择先前往白金学院，在学院内会发生战斗，敌人数量比较多且带有武器，使用超气合技将武器打落后再逐个收拾。战斗胜利后前往关成中央公园。同样是杂兵混战，敌人数量不多但血很厚，注意BOSS的超气合技，战斗结束后获得新的超气合技“狂气の沙汰”。接下来前往再开发区エリア的“废ビル”，与外关高校的BOSS战斗。BOSS血很厚，优先解决周围的杂兵再对付他。胜利后获得超气合技“前发むしり”。完成后补给一下回复道具。最后进入红北地区，在商店街会发生混战，敌人都是一波一波出现的，注意同伴和自己的体力。解决干净后准备一下再进入红北学校，消灭最后的杂兵后获得超气合技“タッチダウン”。

②三个地区都压制后。进入红南学校就会触发下一场混战，一波一波地逐个解决吧。胜利后获得超气合技“埋葬ストンピング”。此时返回鹤目学校了解新的情况后，再来到外关地区，出门就会遭遇敌方的前锋，将其打倒再占领四个区域，会收到前往关外工业高校的指示。进入外关学校发现敌方的干部饭冢已经等着主角等人了。本战没什么要点，敌人的数量比较多，我方会有点吃力，场景中的大树可以有效地隔开敌人，保持体力在一半以上的情况下将敌人分开击破。胜利后得到新的超气合技“ゴースト・フック”，接着返回鹤目校门前触发剧情后，进入鹤目森林公园高津会加入队伍，同时任务指示前往外关的处理工厂，马上就是最终决战了，做好准备再出发吧。

③进入关外地区的“废弃物处理工厂”区域，在工厂外会连续触发五场战斗，都是杂兵战没什么太大的难度，让NPC在前面挡住减少回复道具的消耗。进入工厂内部会遭遇敌方的两名干部，推荐在热视线模式中选择眩晕的选项，然后绕到背后用超气合技快速解决他。解决完两人后，进入事务室开始最终决战，本战高津会加入战斗，但他的能力很低不要期望有什么帮助，超气合技推荐攻击力较高的“红北の魂”或者带有特殊效果的“特殊警棍”等，最终战没多少技巧，玩家手上有足够的回复药可以和BOSS慢慢玩！胜利后本篇通关。

通关后看完STAFF可以习得新的超气合技“强制土下座”和“外关の气合”，同时开启“喧哗番长5TAKE2篇”和外传“福永利之”篇。



喧哗番长5 Take2篇流程



1. 剧情开始前可以先整顿一下装备和武器，本篇和外传中获得的技能可以在Take2篇中使用。剧情结束后自动来到关成区域，先前往右下角的“再开发エリア”，在右下角区域可以触发剧情战斗，两名杂兵的实力非常弱，轻松击倒他们后根据地图上的提示从上方的入口一路返回，最后前往车站左边的“中华街”，在中华街下方会发现有小混混在欺负良民，出手将他们打倒后会收到千叶的邮件，得知“谜之男人”出现在车站附近，一路返回车站，在车站前发生剧情，可惜并没有发现目标。最后任务变更为占领关成中央公园所有的区域。

2. 关成中央公园一共有六个区域，由于Take2篇和本篇一样会有男气值的变化，因此不建议和外传一样直接出手，老老实实地先喧哗再开打吧，将六个区域全部占领后，在喷水池前方出现新的剧情点，到达该位置后击破两名杂兵可以创建秘密基地，同时系统会让玩家输入自己创建队伍的名称，随喜好输吧。完成后在基地内可以随时休息或更换技能。出基地后发生新的剧情，接下来的任务是与各个地区的老大“打招呼”。先前往“再开发エリア”区域，在左边的剧情点击破三名杂兵即可，这里没什么难度，但注意场景比较狭窄，保持体力在一半以上会比较安全。接



下来前往“中华街”，在原先解救良民的地方发生战斗，四名杂兵其中两名会手持武器，建议用超气合技先将武器打下来再一个一个解决，场地很空旷不会有太大的危险。最后前往车站前的区域，在中央的位置看到神秘组织的头目“大须贺龙藏”。

3.剧情结束后接到新的任务，占领关成地区总共八个区域，直接在车站附近占领吧！这里每个区域敌人的数量比较少，加上之前的六个区域，成功占领两个区域后就会出现新的指示，返回中央公园自己的秘密基地。进入基地会发生剧情，有人在自己的地盘上调戏女性，不用多说直接揍他吧，本次的战斗会有三名杂兵+一名BOSS一起参加，我方会有NPC“池谷慎吾”参战，他的能力很高玩家不用担心他的安全，在体力较低时他也会自动躲避敌人的攻击，同时他还会使用超气合技，算是个难得的好帮手。战斗时优先解决三名杂兵，让NPC缠住BOSS先，BOSS一开始会手持武器，用超气合技能将其打下来比较好，他的超气合技威力不高且可以防御，将杂兵解决后只剩他就没什么难度了。将所有敌人打倒后女性会告诉主角自己的名字叫“早坂茜”，在鸣水滨打工，此后开始会追加“早坂茜”的女友攻略路线。

4.剧情结束后收到新的任务，占领关成地区总共十个区域，完成后再次回到公园的秘密基地会遭遇NPC“久保信也”，原来主角刚才在关键时刻和女孩逃跑，而自己则被警察逮到，并被处以停止打棒球的处罚，生气的他把原因都怪罪到了主角身上，久保信也的攻击力很低，除了体力很高外没有太大的特点，体力下降到一定程度时，他还会一直逃走，追上去直接击飞他吧。胜利后任务自动更新为占领关成十二个区域。占领结束再次回到中央公园的基地会看到叔叔出现，情急之下主角决定前往其它区域。

5.剧情结束后前往“鸣水浜区域”，注意乘坐电车时和正篇一样会有杂兵围攻主角，体力回复要跟上。到达鸣水浜区域后先进入车站前，接着会收到邮件叫玩家前往“ナルビゴ2F”，根据地图上的指示从中央的入口进入ナルビゴ，地图中央就有楼梯通往2F。在这里会再次遇到“早坂茜”。剧情过后直接下楼占领这里的两个据点，会收到下一个指示——前往“鸣水滨文化ホール”。

6.在鸣水滨文化ホール区域的下方会触发新剧情，好不容易来呼吸海边的新鲜空气，却发现有个恶心的胖子在身后不停的吃东西，直接教训他一顿吧，与BOSS“甲斐慎之介”的战斗难度不高，不过要注意他的超气合技以及体力，高得有点离谱，发动超气合技时最好防御不要躲开，不然很大概率会被追上。将其击倒后可以获得新的超气合技“直线番长”。接着任务变更为占领鸣水滨四个区域，直接击倒中央喷水池的两个区域即可。完成后收到前往“ナルビゴ2F”的新指示。

7.按照原来的路线来到ナルビゴ2F会发现几个混混在欺负一个学生，上前一看原来是之前遇到的死对头，本次需要和四名杂兵单挑，不过体力都很低，连续两个超气合技至少能放倒1～2个，将其全灭后被救的学生要求加入自己的队伍，此后Take2的第一个同伴“绪方涉”会正式加入，同时如果玩家已经通过了“宇都宫学”的外传，那么此时还会追加“五味智之”的电话号码，进入任何秘密基地都可以将两人叫出来协助战斗。剧情结束后收到下一个任务，占领十八个区域。算上之前占领的区域，只要再占领任意两个区域即可。成功后收到回关成中央公园秘密基地的指示。

8.乘坐电车返回关成区域，注意电车上依旧会遭受杂兵的围攻。到达中央公园后出现新的剧情。本次需要打倒五个杂兵，敌人数量多但体力和能力都很低，没什么难点。战斗胜利后继续占领新的区域，直接前往周围的中华街即可，占领区域合计二十个会在车站前发生新的剧情。从高泽口中得知新的情报，接下来再占领两个据点，即可收到前往中华街的指示。来到中华街会见到之前离开队伍的“久保信也”，原来他遇到了麻烦，先帮他搞定吧。本场战斗有五名杂兵，血少攻低，再加上会有NPC高泽帮忙，基本无压力。战斗胜利后久保会归队，同时“高泽升吾”可以作为同伴在Take2篇中使用，如果玩家已经通过了“高泽升吾”的外传，那么还会追加“近藤大吾”的电话号码。接下来的任务是占领二十四个区域。

9.占领二十四个区域后先购买点回复药再返回中央公园基地。在中央公园基地会遭遇两个BOSS，本次会同时与“土桥克己”和“堀田翔”战斗，两人都会使用超气合技，前者的攻击力和范围都很广，后者是无视防御的，建议先集中火力围攻“土桥克己”，虽然两人的体力一样多但前者的超必杀威力比较大。将其解决后剩下一人就没什么威胁了。胜利后任务变更为占领二十六个区域。完成后回到中央公园得知新的格斗技情报，接着再占领两个个区域回到中央公园会触发BOSS战斗。

10.触发战斗前记得多买点回复药，触发剧情后会直接进入战斗，本次的对手是“大须贺龙藏”，他的攻击力和体力都很高，但本次不用将其打倒，将其体力打到一半左右战斗会自动结束，建议直接发动两个超气合技快速完成战斗。剧情后再次占领两个新的剧点，返回公园基地就会见到元“K・M・A”组织老大的女朋友“橘恭子”，从她口中得知他男友已经死了，而组织最近把主角列为了头号对头。在告诫主角不要轻易输掉后，橘恭子会独自离开，接下来的任务是前往“コンテナふ头”。



11.先到商店多买点回复道具，准备好后乘坐电车前往“鸣水浜地区”，从车站左边走进入“コンテナふ头”区域，本次的BOSS是“K・M・A”组织的干部“大须贺龙藏”，他的攻击力和体力依旧很高，多利用宽阔的场景打游击战，BOSS在体力下降后会使用超气合技，发动的速度非常慢但攻击距离很长，不过由于只能攻击前方直线的距离，因此侧闪一下很容易躲开。将其击破后可以获得新的超气合技“バーンアウト”，接着再准备一下进入下方的仓库中，会与“K・M・A”组织的副BOSS“武井将平”战斗，武井的能力和大须贺龙藏差不多，依旧是以游击战为主，当其防御时冲上去用投掷技会有很好的效果，武井的超气合技会攻击玩家的下盘，如果被其近距离发动的话，可以尝试跳起来躲避，被连续击中的话很容易进入眩晕状态，战斗时体力保持在一半以上会比较安全。胜利后获得新的超气合技“マックスターン”。

12.剧情结束时任务更新为占领三十二个区域，达成后会收到绪方的短信，一路来到秘密基地前得知新的情况，准备一下前往中华街与BOSS混战。本次的BOSS是“片桐一哉”外加三名杂兵。BOSS的能力不高，但加上杂兵干扰外加地形狭窄就比较麻烦了。建议使用超气合技先干掉三名杂兵，剩下BOSS后慢慢与其打游击战。BOSS在体力较低时会发动无法防御的超气合技，不易躲开，一定要保证我方体力在一半以上才会比较安全。

13.战斗胜利后，玩家可以到各处好好转一下，多提升一点实力并准备足够多的回复道具，马上就是Take2的最终决战了。这次三个组织的老大同时找上门来。不过玩家不用担心，混战中优先躲避，几个组织的人会相互攻击，玩家只要保证好自己的安全即可，等到三个组织的人自相残杀到只剩下一队时就不会有太大的压力了。注意BOSS和杂兵中，部分干部级杂兵也会用超气合技，有多个敌人在场的时候别用投掷技，很容易被其它的敌人偷袭，多准备点回复气力的道具先解决掉体力较少的敌人。几个BOSS的超气合技都可以防御，但也要小心被打晕。将所有敌人都清理干净可以得到新的超气合技“RedZone”。看完STAFF后还可以得到“ジャックナイフ：白”（和正篇一样，STAFF时可以打架哦）。同时最后两名角色“堀田翔”和“石丸陆”的外传也会开启。

外传篇



注1：达成条件后，在读取记录后就可以看到对应的外传角色。
注2：外传模式下，角色的金钱、等级都是固定的初始值，除了超气合技共通外，其它东西无法和正篇共享，在外传通关后，获得的超气合技以及同伴等，可以在正篇使用。

外传：高泽升吾

1.开始后前往校舍左下角的的楼梯口触发近藤的剧情，接下来返回校舍右边的部屋前会出现新的剧情点，接近后得知棒球部遇到了麻烦。接着前往鹤目车站前触发新的剧情，打听到近藤在鸣水滨地区出现，乘坐电车直接前往鸣水滨地区后在“ナルビコ”中段的位置上看到两名学生，等他们逃走后一路追到鸣水滨海岸公园，在公园最上方发生剧情战斗，两名小混混的能力很差，轻松打倒他们后得到新的情报。

2.战斗后前往“鸣水滨文化ホール”，在中央位置触发新的战斗，这场战斗有四名杂兵，战斗前记得更换一下超气合技能，然后将杂兵逐一分开打倒，被围攻会比较危险。胜利后得知近藤的位置，一路前往新的地点“コンテナ仓库”（从鸣水滨车站左下角的通道进入）。进入仓库发生剧情，本次的敌人是敌方的BOSS“大须贺龙藏”，对方的攻击力非常强，一定要带够回复道具。胜利后成功救出近藤。

3.一路返回鹤目高校，在校门口遇见恢复元气的近藤，与近藤的战斗一定要拉开距离，他的超气合技威力非常强，连击后不要追打。将其击破后“高泽升吾”的外传结束，通关存档后在“成濑直人”的本篇中可以呼叫“近藤大吾”。

外传：福永利之

1.剧情后进入外关地区，在外关工业学校左边的校舍区域触发新的剧情。得知新的情报后出校门即可离开。

2.离开学校后接到新的任务，击倒10名外关一年级学生，在外关区域的街上就可以见到。注意，必须靠近后确认左下角显示的是一年级学生，击倒后才会累计数量，用热视线对方不接的话可以撞他一下，实在不行直接开打吧，外传角色的男气值不会因此而下降，但会引诱周围的学生围攻自己。另外要注意福永利之起始攻击速度很慢，面对复数敌人的时候很容易还没出手就被打断，建议在根据地内将基本攻击技能更换一下。成功击破10名一年级生后会接到前往车站前资财保管室的指示。

3.前往该区域中央车站的左边可以发现新的剧情点，进入后会触发剧情战斗，本次的BOSS是外关学校一年级学生“大泽猛”，他的体力非常高，好在攻击力不太强，战斗的时候一定要注意不要连续追击，BOSS会使用近距离的投掷超气合技，被抓住的话起码会损失一半以上的体力。将其击破后接到新的任务，击破10名外关学校二年级生。外关二年级生会聚集在街道的各个角落内，在地图上会以黄点显示，但注意有些角落一次会聚集4名学生，不要挑选这样的地点，二年级生的能力和血量都比一年生要高出很多。成功击破10人后接到新的指令，前往“外关西住宅北通路”。

4.在街道北面与外关二年级生BOSS“岸孝太郎”对决，他的攻击力要比一年级生高很多，血量也增加了不少，由于场景比较狭窄，不利于我方躲避，推荐使用具有眩晕效果的超气合技将其打晕后偷袭之，回复道具带满八个。胜利后接到新任务，击破5名三年级生。三年级生和一年纪生一样会在街道间游走，能力要比之前的学生更高。不过他们只会单独出现，反倒轻松一些。完成任务后接到新的指示，返回“外关工业高校”。在外关工业高校的学生宿舍处发生剧情，本次的对手是外关学校的第二号干部“赤松凉介”，BOSS的攻击力和攻击速度非常快，战斗时要多防御，一旦被其击中的话用超气合技反击，BOSS的超气合技能是近身投掷系的，不要离他太近，胜利后得到新的任务，击破10名外关三年级学生。



5.在高校内可以找到不少三年级的学生，但挑战的时候尽量先与其它年级的学生拉开距离，不要在学生宿舍附近的出入口开战，不然敌人会源源不断地补充。成功击倒10名三年级学生后前往“废弃物处理工场”（从外关车站地图左边的入口进入），进入前记得多准备点回复道具，会有两场连续BOSS战，第一场是与一年级学生“武藤英隆”的对决，战斗中他会经常防御，看到他防御就使用投掷技吧，如果他释放超气合技的话，直接防御或侧移即可，攻击范围只包含正面。将其击破后会立刻与三年级生BOSS“饭冢真树”战斗，BOSS的体力值非常高，超气合技的攻击范围和攻击力很广，正面中招的话起码会扣除60%以上的体力，一定要防御。他的弱点是通常攻击不连贯，攻击途中可以轻松绕到侧面拆招，老办法慢慢和他磨吧，胜利后一路返回“外关工业高校”。

6.在外关高校学生宿舍附近与该校的老大“国井晃”战斗，国井无论是攻击力还是攻击速度都非常强，一旦被击中会受到连续的伤害。而且攻击非常容易将玩家击昏，攻击被其防御后要立刻使用投掷技，或者使用防止异常状态的道具与他对拼，回复道具一定要带满，八个回复药足够玩家的消耗了。当其HP下降到40%左右注意防御他的超气合技。成功将其击破后福永的外传结束。

外传：宇都宫学

1.剧情结束后先到学校上方的通道内跟踪转校生，看到转校生离开后一路追到“鸣水滨海洋公园”，在公园的码头边与转校生见面后得知他是从海外来的，剧情结束后任务变更为击倒10名白金学生，在广场上就有不少学生，尽量找能力较低的一年级的学生打，不用喧哗直接打也没问题，但要注意周围是否有警察，成功击破10人后返回白金学园。

2.在学校的走廊内再次看到转校生，接着通过海洋公园来到“鸣水滨文化ホール”区域，在这里得知新转校生的来头不小，剧情后会与跟班“绪方涉”战斗，他的攻击速度和攻击力都非常低，惟独超气合技还有点威力，不过依旧可以轻松防御，将其击破后直接返回白金学园。

3.进入学校直接发生剧情，接着需要再次击破10名白金学生，注意必须到海洋公园或其它地方打，直接打学校里面没有血槽的学生是



更为击破5名红北三年级学生。

4.在学校门前和教学楼处都会有三年级生出没，成功击破5名学生后前往红北车站区域，在该区域右下角的游戏店前发生剧情，接下来还要继续打倒10名红北三年级生。在街道上可以找到很多三年级生，不过这里空间比较狭小很容易被围攻，建议回到学校找，击破10名三年级学生后收到新的指示，前往“红北下町”。

5.从车站前左上方的入口进入“红北下町”。在停车场遇到宇治，对话后得知自己可以挑战红北的老大了。一路返回红北学校后与BOSS“加纳健二”单挑。进入前记得购买回复道具。加纳的优势在与攻击力和体力比较高，但速度很慢，防御他的攻击后立刻反击吧，将其体力削减到一半以下时他会使用超气合技，技能和玩家初期持有的效果一样的，防御即可。将其击破后外传结束，同时本篇中会追加同伴“加纳健二”。

不会有效果的。成功击破10人后再次返回学校，在白金学校校园中央发现转校生“五味智之”已经笼络了学校的很多人，剧情结束后前往海洋公园与五味单挑。五味的能力很低，攻击速度也比较慢，多使用投掷技能吧，惟一要注意的是他的超气合技“サンチン立ち”使用后一定时间内会自动防御直接攻击，这个时间只能使用投掷技或躲避。将其击破后可以习得超气合技“サンチン立ち”，接着存档后，在“成瀬直人”的本篇中可以呼叫同伴“五味智之”了。

外传：栗原勇

1.剧情后前往红北商店街的下方的“かまどや”店前会遇到红南学校的“千叶照夫”，接下来返回红北高校，在校门口触发剧情，栗原勇不愿意再受制于高年级的学生了。接下来的任务是击破10名红北一年级学生。

2.打架时注意不要在校门口开战，这里会有很多二年级生混杂在里面，建议在教学楼前守株待兔，这里出来的学生大部分都是1年级的，另外不要在校园中心打，会招来高年级的学生，躲在角落内最安全。成功击破10名一年级生后再次前往红北商店街下方与红北二年级生“舟木恭一”战斗，舟木的攻击速度比较慢，攻击力较高注意防御，与其拉开距离后用普通攻击加投掷技的方式进攻吧。舟木的超气合技是近距离投掷系，在其濒死时会连续发动两次，与其保持距离最好，当然也可以用超气合技躲开。胜利后任务变更为击破10名红北二年级学生。

3.依旧是在街上打架，成功完成任务后会收到前往红北高校的指示。进入学校前多买点回复道具，这里会与二年级的BOSS“宇治义明”以及四个杂兵战斗，战斗时优先击破杂兵，利用中央的喷水池来挡住其它的敌人，一个一个将其击破。宇治的体力比较高但攻击速度很慢，前期可以多用投掷技，当其濒死时就要注意了，他的近身超气合技威力很大。将其击破后任务变

外传：小野田哲平

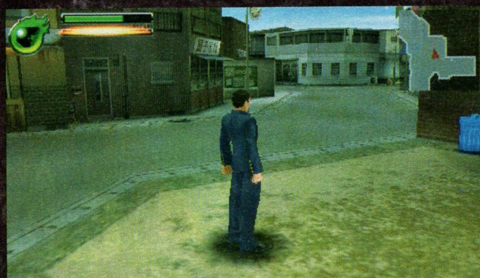
1.剧情过后走楼梯前往屋顶与八神见面，接着任务变更为击破红南10名一年级学生。在教学楼内可以找到一些一年级学生，不过场景比较小不利于战斗，建议到操场打。成功击破10名一年级生后收到指示前往“红南高校”的体育馆，在教学楼中央的体育馆入口前即可发生剧情。接下来会与BOSS“葛城元”战斗。他的攻击很容易让玩家眩晕，多注意防御并用投掷技反击。BOSS的超气合技发动速度很快，范围也比较大，一定要防御。将其击破后接到新的任务，击破10名红南高校二年纪学生。

2.在学校中庭的位置可以找到不少二年级学生，击破10名后再次前往屋顶触发新的剧情，接着根据提示通过教学楼三楼的长廊来到“实验室”与原红南高校的第二把交椅“三泽诚司”战斗，作战前记得买点一定时间内心跳不增加的道具。三泽的能力和前作一样非常强，攻击的同时还会让玩家的心跳增加，可以利用场景中的道具打他，反正外传是不累计男气值的。如果心跳进入紫色状态必须使用道具回复，不然连续受创的话很容易被打倒。三泽的超气合技威力很高，还附带心跳上升效果，好在攻击范围很窄且可以防御，不要追打与其慢慢磨吧！将其击破后收到指示前往屋顶。

3.战斗结束后先不要急着前往屋顶，返回学校购买足够的回复道具，之后会有BOSS混战，准备好后进入教学楼前往屋顶。在这里同时与“森圭太”、“川上正二”两名BOSS战斗，两人的能力非常高，记得更换群攻的超气合技后用技能先干掉“川上正二”，他的超气合技是近身系的，被抓到的话会损失一半以上的体力，解决掉一个剩下的就没什么难度了。胜利后任务变更为击破10名红南三年级学生。

4.三年级的学生比较少，推荐在中庭和游泳池附近找，成功击破10人后接到指示前往体育馆，在游泳池前发生剧情，自动前往屋顶与“八神真”战斗，八神的能力和四代以一样强悍，体力和攻击力非常高，超气合技能够削减玩家60%的体力，还会附加眩晕状态，战斗时一定要保持自己的HP在60%以上。可以使用场景中的道具和武器，配合足够的回复药与其打消耗战，八神的弱点是出招比较慢，快速出招可以打断他的攻击。胜利后接到新的指示前往红南车站。

5.在车站前可以发现剧情点，进入前记得先购买好足够的回复道具，进入剧情点后会与四代的主角“速水勇太”战斗，速水的实力非常强，攻击速度与攻击力都非常给力，一定要多防御，将其HP削减到50%以下后，他会释放大范围的超气合技，不但无法防御且被击中的话起码要掉一半以上的体力，还会进入眩晕状态，在其濒死前他很大概率会连续释放两三个超气合技，被连续轰中的话满血也会直接挂。建议在其HP下降到30%左右时，连续使用超气合技直接干掉他，减少被反击死的危险，或者在基地内带武器进去战斗降低难度。胜利后外传结束，同时学会新的超气合技“アメリカン☆ドリーム”。



外传：堀田翔

1.剧情过后会立刻与四个杂兵战斗，杂兵能力不高但由于没有回复药所有会有一定危险，场景很大，建议拉开距离逐个击破。胜利后返回右方“再开发エリア”区域废ビル内的秘密基地接到任务，前往关成车站附近消灭10个“骸”成员，在车站附近的各个区域都可以找到，注意靠近后会显示“骸”的标志，千万别打错了。部分成员名字一样但体力有区别，尽量找体力少的敌人打，顺利消灭10人后在车站的交差点附近会遭遇BOSS“片桐一哉”，与其战斗要比主角的Take2篇简单很多，没有杂兵外加场景开阔，注意躲避他的超气合技即可，来不急闪开的话可以发动超气合技躲避，胜利后任务自动变更为前往“关成中央公园”消灭10名骸的成员。

2.进入关成中央公园，在这里路边就可以找到不少“骸”成员，注意他们都是中坚成员，体力要比车站出现的高出不少。成功消灭10名骸成员后会直接触发下一个剧情。剧情结束后再次接到新的指示，前往中华街消灭10名“骸”成员。依旧没什么难度，完成后自动触发剧情，返回“再开发エリア”区域废ビル内的秘密基地会得知“骸”的成员根本没有驱逐完。剧情后追着名仓来到关成中央公园，在中央位置见到他后得到新的情报，最后前往中华街·路地里准备BOSS战。

3.进入战斗前最好准备一下，买点回复道具。本次的BOSS是“池谷慎吾”和“片桐一哉”，其中片桐一哉的能力要低一些，优先击破他再单独解决池谷，池谷的必杀技会装备武器，玩家是打不掉的，当其使用时建议用超气合技快速解决他。胜利后一路返回关成中央公园，与同伴交谈后再返回秘密基地。返回前记得补充道具。回到基地“骸”的原BOSS会自动找上门来，剧情后开始BOSS战。本次的BOSS是“上条敦”和“久我庸介”两人，两人中上条的能力比较弱，优先攻击他，久我的能力很高，先不要与其正面冲突。上条在体力较低时使用的超气合技可以防御。久我的超气合技无法防御，被击中的话很容易进入眩晕状态，一旦进入该状态的话，上条可能会用超气合技追打，玩家即使有满血也可能一次被干掉，因此一定要先击破上条。剩下久我后保持体力在一半以

上不会有太大的危险。胜利后获得新的超气合技“静かなる冲动”和“スーパーマンパンチ”，同时本外传结束。

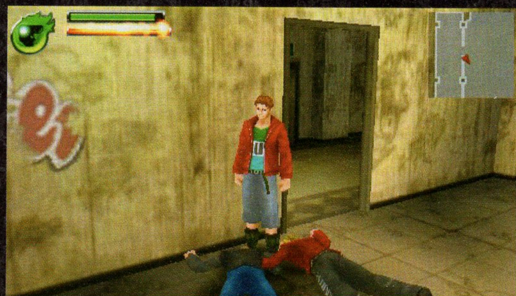
外传：石丸陆

注：石丸陆篇的战斗全都是连接的，中途无法存档无法更换道具和技能，因此在进入前一定要确保有足够的时间完成本篇。

1.进入剧情前一定要记得带满回复道具再开始。连续剧情过后会直接与“池谷慎吾”和“片桐一哉”两人一起战斗，由于石丸的能力要比堀田高多了，基本不用担心被打败，依旧是先搞定片桐后再打倒池谷，不过也要小心自己的体力，毕竟回复道具有限。接下来会与“堀田翔”、“名仓佑树”以及“土桥克己”三人同时战斗，战斗前会回复满体力，先将能力较低的堀田打倒，再解决名仓佑和土桥，由于三名BOSS都会使用超气合技，一起上的话压力还是比较大的，场景很宽广要多利用。胜利后会接着和红北学校的“船木恭一”、“栗原勇”以及“宇治义明”战斗，这三人的难度要比前三人高一些，三人会使用的超气合技包括了近身攻击和远距离攻击，被前者击中的话后者可能会追击。建议利用场景中的建筑物，例如中央的喷水池将三人隔开，然后逐一单挑，三人中推荐先打倒栗原，他的超气合技攻击距离很远，威胁比较大。

2.胜利后继续与BOSS战斗，这次的对手是红南高校的“森圭太”，敌人只有一名，难度不高，不过森的体力比较高，而且超必杀技能范围非常广，当其体力下降到一半后，如果玩家使用的是初期携带的超气合技的话，最好使用一下增加自己的速度，这样方便躲避对手的攻击，与其打击战很容易获胜。接下来的对手是“川上正二”和“葛城元”，两人的实力就不用说了，使用超气合技增加自己的速度后与其打击战，先击破其中一名剩下的就比较简单了，注意葛城的近身投掷超气合技不会有太大的危险。胜利后自动来到外关工业学校，先解决四名杂兵后，继续与BOSS群战。

3.本次的BOSS是“赤松凉助”、“岸孝太郎”和“福永利之”三人，三人中先解决会使用范围超气合技的福永，接着再对付岸孝和赤松。两人的超气合技都是投掷系的，玩家用超气合技后打两拳快速闪人，他们100%抓不到石丸，虽然三人体力较高但实际作战难度还没有红北高校困难。胜利后会直接与本篇的主角“成濑直人”战斗。个人感觉这是石丸篇最简单的战斗了，直人除了超气合技还有点威力外其它根本不耐看，轻松解决他后石丸篇结束。



分支事件

苍の泉



剧情发展到可以进入“关成中央公园”后，调查公园上方的贩卖机可以花钱购买投掷用的钱币，钱币一共有三种，即5000元的“シルバーコイン”、10000元的“ゴールドコイン”和50000元“プラタナコイン”，购买后玩家可以投掷钱币许愿，投掷到中央的喷水口即算成功。购买シルバーコイン投掷成功后可以消除玩家过低的男气值。购买ゴールドコイン投掷成功后可以增加五名小弟。购买プラタナコイン投掷成功后可以获得1个喧哗魂，这是后期或二周目快速获得喧哗魂最有效的方法之一。如果投掷失败的话，会获得各种チョコ作为安慰奖。投掷时的技巧很简单，按下L键后蓄力，大概三秒钟左右放手即可成功投掷到喷水口上（蓄力后3秒正好可以看到手抬起来，露出手的瞬间放开L键即可成功。

苍の泉2事件

二周目挑战最终BOSS前，可以获得“玩具の铁の斧”，持有斧头的状态下调查贩卖机会出现三个选项

①选择“当然、金の…………”的情况下，会与四代的角色“北条毅”战斗，他的攻击力非常恐怖，碰一下我方会损失500左右的体力，想要挑战他的话一定要准备好足够的回复药，然后选择远距离的超气合技与其慢慢磨，千万不要让其近身，远距离状态也要防御他的冲撞，被撞晕的话可以考虑重来了。将其击破后可以获得“玩具の金の斧”

②选择“ただの普通の…………”会直接获得“玩具の斧”

③选择“银のオノ…………”同样会与“北条毅”战斗，但他的能力会大幅度下降，与普通BOSS没有什么区别，准备足够的的回复道具不会有太大的问题，胜利后获得“玩具の银の斧”。

田城昌之

在“关成中央公园”左下角可以找到历代角色“田城昌之”，与其对话后可以将在苍の泉内投掷失败时获得的各种チョコ卖给他（选择第一项为不卖，第二项为卖给他包中所持的チョコ，第三项为卖给他基地所持的所有チョコ）。如果玩家对着田城昌之使用热视线的话，可以与其单挑，田城昌之的能力很差，而且不会使用超气合技，将其击倒可以获得新的超气合技“八方破れ”，至于效果嘛，就留给玩家自己去发掘了（笑）。

フリーマーケット（自由市场）

与“关成中央公园”下方的大叔对话后选择第二项可以开启自由市场，开启后在场景内会摆放满各种家具。此时玩家可以支付金钱挑选广场上的任意家具（靠近按L键）。获得家具可以安放在各个区域的秘密基地内。摆放时出现快舒度百分比，百分比越高，玩家召唤的小弟能力就越强，快势度最高为100%，在摆放时玩家也可以从下方看到小弟各项能力的百分比，一个场景内最多摆放二十件家具。想要小弟能力强的话一定要多购买家具哦！

红南地区的山口贤治

进入压制红南高校的剧情后，前往べに花台团地直接发生事件，剧情后会遭遇前作的角色山口贤治，他的能力很高，与他战斗时随时将体力保持在60%以上才算比较安全，胜利后可以获得超气合技“无限の蹴り”。





特殊事件"红南の饺子の王将"

饺子王将多胡也是前作中的角色了，本作中他的店依旧会在红南地区开张，玩家达成特殊条件后可以从他那打听到前作角色的情报，根据获得的情报还可以得到不同的奖励，本作中有很多超气合技需要打听情报后获得！注意所有的情报必须在红南篇（第五章）结束前打听，进入第六章的话就只能等下一周目才能获得了。

注1：与红北联手的剧情结束后，进入红南车站就会触发饺子の王将的剧情（第二次强制剧情），结束后再进入店内吃任意食物出来即可随机习得一个超气合技，右侧列出的是可以获得的超气合技一览。

注2：听到葛城、千叶、黑岩、森一、八神、阿久津、山口、速水、川上的情报时会获得一个喧哗魂

注3：每次打听到新情报后，需要切换场景再回来吃才能打听到下一个情报，连续吃是不会有效果的

1. 打听到绪星的情报后可以获得"绝对回避"
2. 打听到三泽的情报后可以获得"心脏破り"
3. 打听到袴田的情报后可以获得"バーサークパンチ"
4. 打听到小泽的情报后可以获得"格付け"
5. 打听到菊田的情报后可以获得"凶器の铁槌"
6. 打听到柿崎的情报后可以获得"禁断の爱情ハグ"
7. 打听到反町的情报后可以获得"スタンガン"
8. 打听到鬼岛的情报后可以获得"无差别フェロモン"
9. 打听到冰室的情报后可以获得"目潰し"
10. 打听到三上的情报后可以获得"人间バントキック"

拳击模式（アウトサイダー）

正篇通关一次后，在Take2篇内将剧情发展到能够进入"鸣水浜文化ホール"后，与场景右上角的上条对话可以参加拳击竞赛，每场拳击赛的比赛时间为3分钟，将对手打趴下即算胜利，如果我方被打趴的话，会有10秒的倒计时，此时连打○键快速蓄力能够增加再起槽，蓄满后可以回复少量体力再开始战斗。每胜利一场会获得一个喧哗魂作为奖励。胜利的场数越多，奖励也会提升，战胜33场后可以一次获得3个喧哗魂作为奖励。

喧哗铁道99

和前作的喧哗百段模式类似，玩家需要在列车上进行连续战斗，敌人的数量非常多，击破所有的敌人后才会开启下一届车厢，每五节车厢还会出现一名BOSS，该模式一共有两种挑战方式

シングル

单人模式，一共有99节车厢，时间限制为1个半小时。最终会与前作的主角"速水勇太"战斗，他的超气合技是无法防御的，场景空间很小很难躲避，建议使用超气合技来回避，中途无法存档因此要准备好足够的药品。将其击倒后可以获得武勇传以及列车服作为奖励，穿上后移动速度会上升。

ダブル

双人模式，注意在Take2通关后再来挑战的话可以携带小弟一起战斗，车厢数和限制时间与单人模式一样，50节车厢后会有蜂屋和田代出战，胜利后可以学会新的超气合技"不知火"，难度比单人模式更高，胜利后可以获得对应的武勇传以及服装奖励。



ゲームセンター

剧情发展到可以前往红北时，在车站区域可以进入电子游戏中心，在游戏中心可以玩"喧哗番长3AC"的格斗迷你游戏，游戏的规则很简单，在七天的时间内逐个击破47个县的番长，游戏的操作和普通模式下类似，按START键后可以查看具体的操作方法。在游戏中胜利的话可以更换各种超气合技，游戏的最后还会和三代的最终BOSS近藤勇战斗。玩家在游戏中使用过47个番长的超气合技后，还可以得到近藤勇的超气合技作为奖励（注意"100万石"的超气合技需要使用后敌人去拾金钱才算成功用过）





曾经在PS2平台颇受好评的《维纳斯与布雷斯》，在时隔8年之后移植到了PSP平台。这款系统庞大、独具个性的游戏充满了战略感和随机性，长达百年的剧情发人深省，而丰富的养成要素也让本作的耐玩度极高。甚至可以说整个故事模式只是教学篇，通关后开启的编年史模式才是游戏的真正形态，除了远超故事模式的难度以外，还拥有包括“《传说》系列”角色在内的大量独有事件，喜欢本作的玩家切勿错过！

文 苍穹

S·RPG

维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言

ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と滅びの予言

NBGI	2011年1月20日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

按键操作	对话	城镇	远征	编成	战斗
○	决定	决定	决定／地图查看模式	决定／选定角色	队列轮换
×	取消	取消	取消／（按住）快速移动	取消	队列不变
□	–	移动	缩略地图放大／缩小	详细资料	召唤攻击
△	–	–	打开菜单	打开菜单	逃跑
方向键／滑杆	光标移动	光标移动	角色／光标移动	光标移动	–
SELECT	查看过往信息	查看过往信息	查看过往信息	配合↑、↓键轮换队列	–
L	–	（本部）查看世界地图	查看世界地图	道具装备	–
R	–	–	（查看地图时）光标快速移动	查看属性	术技攻击

游戏进程

本作充满了浓厚的战略要素，玩家需要在长达百年的时间里率领骑士团四处征战。游戏的基本流程是：募集新人→编成队伍→展开远征→击倒魔物→返回本部。当预言中灾厄降临的年份到来时，玩家需要击倒剧情中出现的魔物才能让游戏顺利进行下去。本作中Game Over的条件有两种：1.骑士团团长战死；2.预测安全值降为负数且在一年内未能转回正值。

每年的第一天即为“祝福之日”，这天我方全员的年龄会增加1，当团员的子女们到达3、8、12、15岁时会有相应事件，进入衰退期数年后的角色则会自动退团。

除了不老不死的主角布拉德外，其他团员无论剧情角色还是大众脸，成长都分为三个阶段：成长期（↗）、全盛期（→）、衰退期（↘）。角色资料界面下年龄和职业下方的数值区间表示全盛期的时长，比如（23–31）表示该角色在23岁前为成长期，23～31岁为全盛期，32岁以后进入衰退期。处于成长期的角色在祝福之日到来时，各项能力会迅速提升，进入全盛期后能力只有小幅度提升，到了衰退期能力便会大幅下降。每当祝福之日到来时女神会对骑士团进行一番评价，如果此时地图上还有魔物尚未消灭干净，预测安全值就会减少相应的数值。

屏幕右上角的数字表示当前的“预测安全值”，区间范围为–99～99，由于关系到Game Over，玩家一定要特别留意。安全值减少的原因有：1.祝福之日时地图上仍残留着魔物，扣除相应的数值；2.未在限定时间内击倒魔物、导致城镇被破坏，扣除现有安全值的20%；3.在进入城镇时选择いいえ拒绝作战–10，或是在与魔物战斗中逃跑–10、败北–5；4.遇到盗贼团后在编成画面下直接选择逃跑，扣除现有安全值的10%（败北则无影响）；5.远征未满90天便回城，扣除现有安全值的25%；6.未击倒出发时女神所指定的魔物，回城汇报时扣除一定值。

增加安全值的方法有：1.远征中成功击倒魔物，安全值根据其等级增加（参看表格）；2.击倒盗贼团，安全值增加盗贼团等级×2的数值；3.远征结束回城，向女神汇报时根据击倒魔物的等级，安全值会再增加一次，最后还会根据击倒的魔物数量给与额外奖励；4.击倒出发时女神所指定的魔物，汇报时有额外奖励；5.长期远征后（2年以上）返回根据地时有额外奖励；6.完成部分地图事件，如人才派遣、击退魔物、盗贼团等也能提升安全值。

魔物等级与安全值的增加关系

Lv	安全值	Lv	安全值
1	+1	6	+8
2	+2	7	+9
3	+3	8	+13
4	+4	9	+15
5	+6	10	+16



设施功能



越多、等级越高，志愿者也就越多（但其素质是随机变化的）。玩家也可以选择“新规募集”，耗费120天等来3名志愿者，这种方式无需出城，能通过S/L大法刷到想要的职业，但骑士团最多只能容纳14名角色。酒场中还能通过探听流言（噂を闻く）来触发地图事件，不过地图上能承载的事件也是有数量限制的。非骑士团根据地的酒馆不能募集同伴，但可以听取流言或进行存档，想要利用S/L大法刷回城事件就要利用好这一特性。

地图上有非常多的城镇，实际上除了黄点表示的据点和港口外，其他颜色的据点在没有魔物或事件的情况下都是无法进入的。城镇中的大部分区域只与流言有关，而有实际作用的设施大多在骑士团的根据地中，下面一一做个介绍：

骑士团本部　在这里可以进行阵型编成，或是查看预言书、世界地图以及同伴们的好感度状况，选择“リファレンス”则能阅读游戏的系统教学。实际上这些功能在远征中按△键也能打开菜单进行操作，因此本部的意义不大。

女神所在地　游戏中女神会跟着骑士团更换几次住地，虽然地点名称不同但功能都一样。在这里可以选择远征、与女神对话、存档（セーブ）、变更选项（オプション）或中断游戏。

酒场　非常重要的场所，根据玩家远征时的表现，这里会出现入团志愿者，击倒的魔物数量越多、等级越高，志愿者也就越多……

记录室　在这里可以查看骑士团的战历、年谱、历史以及团员记录。“世界纪录”中有最强30人、最大伤害值、单项能力最高等项目，由系统自动保存数值供玩家查看。

墓场　正如碑文上所刻写的：无名的英雄们长眠于此。出战20次以上的团员在战死或老死后会有单独的墓碑，墓碑的样式跟角色强度有关，强度越高墓碑越宏伟。如果该角色生前发生过友情或结婚事件，碑前还有机会出现青色或红色花束。

敌我能力

正因为战斗中玩家可以进行的操作有限，战前的编成就显得尤为重要，排兵布阵的依据则是敌我双方的能力。除了会心一击是随机的无法预测外（我方根据职业而定，敌方不会发动会心一击），敌我的攻击顺序、具体伤害值都能在战前就大致计算出来。



战斗系统

战斗开始前玩家需从队伍中选出最多7名角色在4行×3列的范围内进行配置，前列为攻击列，中列为辅助列，后列为回复列。三列的基本功能是：攻击列发动攻势，同时也要承受来自敌方的攻击；辅助列给予战斗列的角色以攻、防数值补正，能间接攻击的职业也会发动攻击（但其前方不能有我方角色）；拥有回复能力的职业在回复列会进行HP回复，自回复和列回复的效果范围不同。当回复的数值累积超过角色最大HP的两倍时，人物会进入全身发光的“蓄力会心”状态，下次攻击必定为会心一击（如若攻击前受到伤害，此状态就会消失）。

战斗中玩家所能做出的调控非常有限，大部分时间都是由角色自行发动攻击，玩家只能决定队列轮换、发动必杀以及逃跑的时机。按下○键后队列会进行轮换：后列变为中列、中列变前列、前列变后列；按下×键或不按键则队列保持不变，不过辅助列的攻、防补正效果只能发动1次，惟有在玩家进行队列轮换后，辅助效果才能再次发动；按下△键我方队列会向后方逃跑：前列变中列、中列变后列、后列从战场撤离，即是说若三列都有我方角色的话，需要三个回合才能彻底从战斗中撤离。但是前列没人的情况下，位于中列和后列的角色受到攻击时伤害是翻倍的。另外满足条件的话还可以按□或R键发动必杀，分为召唤精灵和术技攻击两种。



我方能力

项目	说明
HP	即体力，除了剧情战斗外，HP降到0的角色会死亡并从战场上消失。特定的召唤、术技攻击有复活效果，而地图上也有可能触发复活事件
攻击力/间接攻击力	攻击敌方时的威力，但实际伤害值会受敌我属性、敌方特性、所处状态和会心一击等因素的影响
速度（素早さ）	由小数点表示，战斗时敌我双方按照速度值从高到低的顺序依次发动攻击
回复力	位于后列时能回复的HP量，分为自回复和列回复两种，前者只能回复自己的HP，后者则是回复该列除自己以外角色的HP
攻击辅助/防御辅助	位于中列时能给前列带来的攻、防数值补正，队列不进行轮换的情况下只能发动1次效果
属性	4种属性的克制关系是：风→土→水→火→风，对实际伤害值有影响，非克制关系和无属性的角色则不受此影响
等级	姓名下方☆号表示，在战斗中给予敌方致命一击角色就能提升1级（召唤、术技攻击不算），最高为5级，伴随着等级的提升还会有随机的一项数值成长
状态	红、黄、蓝脸依次表示好调、普通、不调。角色受到的伤害值会累积为疲劳度，当疲劳度大于角色的HP值时其就会进入不调状态。每次远征结束回城时角色的疲劳度清0，状态发生随机变化。当角色处于普通状态时为标准能力；好调时除HP以外的数值都会暂时提升；不调时除HP以外的能力都会暂时下降
强度（强さ）	按□键查看详细资料时才能看到，直观地表示该角色的强弱
被攻击率	编成时攻击列角色下方的百分比表示该位置的被攻击概率，实际几率还会受敌方的思考方式所影响

敌方能力



在地图上行进有时会遇到诱惑者率领的盗贼团，其也具有与我方一样的前、中、后三列，团内的职业搭配随机，能力数值则按照1～4级逐渐提升。魔物类的敌人都只会出现一只，它们除了拥有和我方共通的HP、攻击力、速度、回复力和属性以外，有时还拥有一些特有能力、特殊攻击和思考方式。初回攻击力指的是首次攻击时的威力，初回防御力是首次受到攻击时的防御补正，需要注意的是当我方进行队列轮换后，怪物不单单会回复HP，初回攻击力、防御力的效果也会恢复。敌方发动特殊攻击的时机在"攻击パターン"一项中能够查到，特殊攻击和思考方式可以参看右表。

敌方特殊攻击

复数攻击	表示形式为A×B，A为每次攻击的威力，B为攻击次数，每次攻击的目标并不固定
连续攻击	表示形式同样为A×B，与复数攻击不同的是，连续攻击的目标锁定为同一人
列攻击	能攻击我方一列上的全部角色
全体攻击	攻击我方全员，前、中、后列伤害一致，防御辅助无效
石化攻击	攻击后令该角色变为石化状态，队列轮换或再次受到石化攻击便能还原
力を溜める攻击	该回合不攻击，次回合的攻击力强化为通常的2倍
攻击力强化	该回合不攻击，以后的攻击力强化为通常的1.5倍，强化效果可以叠加并持续到战斗结束
怒りの一击	以通常的1.5～2倍威力进行攻击，伤害值不固定
死の呪い攻击	攻击后封印该角色的回复能力，轮换到后列经过数回合可以解除
生命力夺取攻击	吸收对方的HP用于回复自身，目标的HP值降为1，防御辅助无效
炼狱の炎	攻击后该位置出现火柱，每回合给与上面的角色固定伤害，表示形式为A×B，A为火柱每回合造成的伤害，B为持续的回合数
异次元追放	受到攻击的角色从战场上消失，数回合后回到原来位置，防御辅助无效

注：石化和死之诅咒的效果只要防御辅助大于敌方攻击力就能免除。如果敌方的基本攻击方式就是复数或连续攻击，同时还会使用特殊攻击的情况，发动的回合特殊攻击只算复数或连续攻击中的一击。

敌方思考方式

気まぐれに攻击	随性地攻击，概率参照我方角色站位的被攻击率
HPの低い者を狙う	锁定该列上HP值最低的角色进行攻击
男/女性を狙う	锁定该列上性别符合的角色进行攻击
リーダーを狙う	锁定骑士团团长进行攻击
自/列回复者を狙う	锁定该列上具有相应回复能力的角色进行攻击
若い者を狙う	锁定该列上年龄最小的角色进行攻击
（职业名）を狙う	锁定该列上职业符合的角色进行攻击

注：当攻击范围内没有符合敌方思考方式的目标，或有多个目标符合条件，需要结合我方角色的被攻击率判断。

伤害计算公式

通常情况：伤害值=攻击力－防御辅助/初回防御力
属性克制对方：伤害值=攻击力×2
属性被对方克：伤害值=攻击力×0.5
会心一击：伤害值=攻击力×1.5～2
目标处于石化状态：伤害值=攻击力×1.5
目标位于中、后列：伤害值=攻击力×2

职业特性

游戏中共有17种职业，职业的性别是固定的，不同职业拥有不同的能力，成长时的倾向也有所差异，下表中按照D～A由低到高给职业的能力特性分级。必杀率和酒馆募集时的出现几率为隐藏数值，祈祷师、巫女、忍者、魔骑士、圣骑士都是稀有职业。武士为必杀率最高的职业，虽然不具有幻术师的自回复力，但攻击辅助能力不低，且在队列时进入战斗的动画也可能会出现不同，祈祷师的攻击带有石化效果，纵使是BOSS级角色也都照吃不误，如果速度较高就能封杀对方该回合的攻势，再加上石化状态下1.5倍的伤害，该职业属于恶战时的必备战力；巫女和忍者皆为复数攻击，虽然攻击辅助对于复数攻击的加成也只有一次，但道具的加成值对每一次攻击都有效，高攻击力、高速度的巫女绝对是诱惑盗贼团的克星；魔、圣骑士堪称万能型角色，攻守、辅助、回复俱佳，无论处在哪一列都能发挥巨大功效。因此稀有职业一旦出现，务必结婚并留下子代作为后续战力。



	性别	HP	攻击	间接	素早	回复	攻辅	防辅	必杀率	出现率
战士	♂	A	B	－	C	－	－	－	8%	7.74%
骑士	♂	C	C	－	D	C（自）	－	A	2%	7.74%
剑斗士	♂	B	A	－	D	－	B	－	4%	7.74%
幻术师	♂	D	B	－	A	A（自）	－	－	20%	7.74%
冒险者	♂	C	C	－	C	C（自）	C	C	4%	7.74%
僧侣	♂	B	D	－	D	A（列）	C	－	5%	7.74%
神官	♀	D	D	－	C	A（列）	－	B	5%	7.74%
魔术师	♂	D	D	－	D	B（列）	A	C	10%	7.74%
魔女	♀	D	D	－	A	－	A	B	10%	7.74%
弓箭手（アーチャー）	♂	B	C	A	C	－	－	－	2%	7.74%
女武神（ヴァルキリー）	♀	D	D	A	B	B（自）	－	－	4%	7.74%
武士（サムライ）	♂	D	A	－	A	－	B	－	25%	7.74%
祈祷师	♂	D	D（石化）	－	D	A（自）	－	B	10%	2.00%
巫女	♀	D	C×4	－	A	B（列）	－	C	4%	1.56%
忍者（ニンジャ）	♀	B	B×2	－	A	C（自）	C	－	10%	1.56%
魔骑士	♂	A	A	－	C	B（列）	A	C	15%	1.00%
圣骑士	♀	B	B	－	C	B（列）	A	A	1%	1.00%

阵型举例

游戏中能够排出的阵型也多种多样，下面结合职业特性介绍几种常用的阵型，玩家在实战中需根据敌我的能力灵活调整。三个数字表示"前列－中列－后列"所站的人数。



4-3-0/3-4-0：强攻阵型，敌我实力相差悬殊或敌方回复强但HP值较低时采用，宗旨是务

求在两三个回合内结束战斗。

“4-3-0”中前列4人为强力的攻击职业，战士、剑斗士、幻术师、武士、魔骑士、圣骑士等都能胜任；中列分配3名辅助型职业，根据前列角色能力选择强化攻击力或是辅助防御，冒险者、魔术师、魔女、魔骑士、圣骑士等都是常用的选择。由于不考虑轮换，因而没有回复力的职业可以毫无顾虑地出战，玩家也能配合必杀技快速杀敌。“3-4-0”的差别仅在于中列能有强力的间接攻击职业提供火力输出。该阵型在面对列攻击型敌人时HP可能会损失较多，爆发性强但不具备持久战的资本。

3-3-1/2-4-1：若玩家无法确保在前列角色HP耗尽前击倒敌人，就要采用适合轮换的阵型进行持久战。“3-3-1”和“2-4-1”的差别只在于是多用前列近身强攻还是中列间接攻击，前者的3名主攻角色可以不具有回复力，靠中列的防御辅助化解敌方攻势，后者中列的间接攻击角色如若是没有回复力的弓箭手，辅助角色中就至少需要有一个列回复的职业来确保其安全。后列“1”的站位也比较讲究，可以是拥有防御辅助的职业用来保护中列没有回复力的角色，也可以是拥有自回复能力的职业用于吸引敌方特殊攻击时的火力。

3-2-2/2-3-2：同样是持久战的阵型，这两种阵型三列间的保护更加到位，安全系数较高，在敌方回复力不强的情况下能发挥奇效。不过战斗时间会稍长，玩家一定要记清敌方特殊攻击的回合数，及时轮换利用防御辅助来减轻伤害。敌方实在太强、我方没有一名角色能够抵御其一轮攻击的时候还能衍生出无奈的“2-2-2”阵型，利用相互间的防御辅助来确保各自的安全。每回合都需要进行轮换，同时还要确保我方造成的伤害值大于敌方的回复力。但旷日持久的车轮战对于玩家而言是最为不利的。

情感培养



出战的团员间好感度会发生变化，基本规则如下：回复列上自回复职业影响左、右两侧角色，列回复职业影响该列上的全部角色，回复力越高好感度提升效果越好；辅助列上的职业对攻、防辅助的对象有影响，攻、防辅助值越高效果越好，能间接攻击的职业则影响左、右两侧角色，间接攻击力越高效果越好；攻击列上的职业影响左、右两侧角色，攻击、速度值越高效果越好。仅仅让两人站在一起是不够的，惟有发动了攻击、辅助和回复动作后，好感度才会变化。另外相应的能力数值必须在15以上才能让好感度发生变化，因此角色装备着道具或是处于好调状态拥有能力加成时是发展情感关系的最佳时机。

在“仲间达の样子”中可以查看具体关系，靠得越近表示相互间的好感度越高，当两人靠得很近时会出现“结婚の预感”或“友情の预感”等文字提示，此时返回根据地就有一定几率触发回城事件。同性间可以发生友情事件，异性间则能触发爱情事件，而已婚的成员尚未进入衰退期前则可以生子，具体概率参看表格。友情事件的最终目的是获得召唤精灵，为苦战提供大威力的杀伤手段；爱情事件的目的则是令两人步入婚姻的殿堂，通过成长起来的子代给骑士团持续地提供战斗力。实际上出现友情或结婚的文字提示后，利用S/L大法就可以迅速令两人确立关系（几率皆为1/8），并不需要按部就班地进行约会、求婚。好感度只在大众脸的角色中存在，剧情角色不会受到影响，而确立了友情、夫妻关系的角色好感度也不会再变化，利用此特性可以把想要建立关系的两人“孤立”起来，以免受到他人影响。另外如果夫妻或互为好友的两人中有一人战死或退团，另一人是可以重新结成夫妻或友情关系的。不过有血缘关系的成员不能发生爱情事件，但兄弟或姐妹间可以确立友情关系。由于游戏中角色的姓名男性随父、女性随母，因此建议玩家在取名时对同一对夫妻的孩子做适当文字标记，以免造成不必要的麻烦。

友情事件	发生几率	作用
对话	1/3	友情对话事件
行动选择	1/5	根据选择的不同，两人间的好感可能提升或降低
精灵出现	1/8	确立友情关系
爱情事件	**发生几率**	**作用**
约会	1/3	约会对话事件
行动选择	1/5	根据选择的不同，两人间的好感可能提升或降低
求婚	1/3	求婚后结婚事件的发生几率提升为1/2
结婚	1/8	确立夫妻关系
生子1	1/2	结婚后才能触发
生子2	1/4	长子降生后次子的出生几率减半
生子3	1/8	次子降生后三子的出生几率再减半

必杀攻击



必杀攻击是面对强大魔物时的有利武器，分为召唤和术技两种：前者是同性团员间结成友情后的产物，强度值较高的角色所属职业决定所能召唤的精灵种类，战斗中使用时需要两人同时在场；后者则是PSP版新增的，在编年史模式下才能触发“《传说》系列”角色传授术技的事件，惟有处在成长期的团员能习得奥义，战斗中发动术技则会累积疲劳度。注意在发动必杀的回合我方队列是不能轮换的，必杀造成的伤害值则与角色的强度有关。在面对盗贼团时，必杀会变为针对一行或一列的范围攻击，伤害值降为原本的1/7。注意，每个召唤和术技在每次远征中只能用1次，返回据点后方能恢复。

子代培育

当骑士团内有确立了的夫妻关系，且两人都没有进入衰退期，在回城时就有可能触发生子事件。孩子的职业是从父母之中选一，生男生女随机，属性的几率则是风、土、水、火各15%，无属性40%。每名角色最多可以生下3个孩子（再婚后之前生过的孩子数量也计算在内），子代在15岁之前都将作为骑士团的储备力量，但最大为



14人，一旦满员纵使队伍中有满足生育条件的夫妻，也都不会再发生生子事件。子女的能力与事件发生时双亲的能力值有关，因此生子应尽量选择处在全盛期、能力成长起来的时段，双方都升到5级自然效果更好。职业间的结合则可以根据“强强结合”或“强弱互补”的原则，比如用魔骑士搭配圣骑士强化子代在各方面的能力、忍者搭配祈祷师提高后代祈祷师的速度、或是武士搭配巫女加强后代的攻击力和速度等等。游戏中还有一个“0天回城”的技巧，即在女神处存档后出城并立刻返回，通过S/L大法可以在1天内把3个孩子全部生出来（汗）。但是每次远征不足90天会扣除25%的预测安全值，因此使用“0天回城”应尽量选择在安全值较低或不吃紧的情况下进行（安全值在3以下用此法就不会再减少）。

祝福之日时，有满足年龄条件的子代时会发生以下事件：3岁——女神对子代的资质进行评价；8岁——玩家可以针对子代的职业选择两项能力接受祝福，这两项能力在今后成长时会有加成；12岁——女神提醒玩家子代即将成年；15岁——子代自动加入骑士团。下面列出子代在3岁时女神的评语与资质的相互关系，供玩家们参考。

女神评语	子代能力
まずは元气に育っているようです	资质平平、没有特长
まだ子供だというのに、とても强い肉体を供えているようです	HP较高
すでに优秀れた战いの感觉を发挥しています	攻击力较高
子供とは思えないほど锐い视力の持ち主ですね	间接攻击力较高
风のようにすばっしこい子ですね	速度较高
素晴天らしい机转の持ち主のようです	攻击辅助较高
幼いながら、人一倍、自己牺牲の精神が强いようです	防御辅助较高
命を慈しむ心が强い子ですね	回复力较强
たぐいまれな素质を感じます	全部能力出众
まれに见る素晴らしい素质の辉きを感じます	全部能力出众
秘められた才能が花开くのに、少々时间がかかりそうな予感がします	成长期时长在10年以上
体の奥に强い生命の辉きが感じられます	全盛期时长在10年以上

召唤攻击

精灵名称	职业	效果
ユニコーン	战士、骑士、剑斗士	给与敌方伤害，我方前列全员HP最大值变为2倍
モールニー	幻术师、冒险者	给予敌方伤害，并附带死之诅咒（HP回复失效）
ウンディーネ	僧侣、神官	给予敌方伤害，我方全员HP全回复
インフェルノ	魔术师、魔女	给予敌方伤害，并令其在次回合无法行动
エアリー	弓箭手、女武神	给予敌方伤害，我方前列全员变为蓄力会心状态
ラキシュ	祈祷师、巫女	给予敌方伤害，并附带石化效果
アマノミツルギ	武士、忍者	给与敌方伤害，我方前列全员速度变为2倍
ファフニール	圣骑士、魔骑士	给予敌方伤害，并复活我方阵亡角色

术技攻击

术技名称	角色	效果
魔神剑	クレス・アルベイン	无属性攻击，疲劳度累积5～10
ナース	ミント・アドネード	我方全员ＨＰ中回复，疲劳度累积20＋效果人数
叶隐	藤林すず	迅速从战场上撤离，忍者使用成功率为100%，其他职业成功率50%，疲劳度累积10～15
魔人灭杀暗	リオン・マグナス	无属性攻击，敌方在次回合无法行动，疲劳度累积24
ツインボム	フィリア・フィリス	无属性攻击，并附带死之诅咒效果，疲劳度累积10～15
空破绝风击	カイル・デュナミス	风属性攻击，我方前列全员速度变为2倍，疲劳度累积15～20
散沙雨	ロイド・アーヴィング	无属性攻击，疲劳度累积5～10
ホーリーソング	コレット・ブルーネル	前列全员进入蓄力会心状态，HP最大值提升20%，疲劳度累积32
サイクロン	ジーニアス・セイジ	风属性攻击，疲劳度累积24
崩袭地颚阵	プレセア・コンバティール	土属性攻击，敌方在次回合无法行动，疲劳度累积24
魔王地颚阵	ルーク・フォン・ファブレ	土属性攻击，疲劳度累积24
ホーリーランス	ティア・グランツ	无属性攻击，对恶魔族有特效，疲劳度累积24
真空破斩	ガイ・セシル	无属性攻击，疲劳度累积10～15
ブラストエッジ	ナタリア・ルツ・キムラスカ・ランバルディア	火属性攻击，疲劳度累积24
绝破烈冰击	ユーリ・ローウェル	水属性攻击，疲劳度累积24
フォースフィールド	エステリーゼ・シデス・ヒュラッセイン	我方前列全员HP最大值提升50%，疲劳度累积20+效果人数
アクアレイザー	リタ	水属性攻击，疲劳度累积24（面对盗贼团时为纵向贯通）
风の唪り	レイヴン	风属性攻击，疲劳度累积24（面对盗贼团时为纵向贯通）
魔王炎击破	アスベル・ラント	火属性攻击，疲劳度累积24（面对盗贼团时为纵向贯通）
レイズソウル	ソフィ	复活我方阵亡角色并令其HP全回复，疲劳度累积24+效果人数（非阵亡角色HP不回复）

道具相关

装备道具后角色的能力会有加成，少量装备还能让攻击附带石化效果。道具同样具有经验值和等级的设定，只要有角色装备着它出战并取胜，经验值就会增加1。当经验值累积足够后（参看下表），道具的等级能够提升，名称变化的同时能力加成的数值也会得到增长。在角色退团时，玩家能够选择把他身上的装备交给谁继承，传承给同伴时经验值能继承一半，而交给子女经验值则能全部保留。把道具从角色身上直接卸下经验值会清0，由于普通道具最高的等级为9，一旦升到10级会化成灰烬（继续携带则会按照灰烬→垃圾→灰烬的方式循环变化），因此及时卸下才能确保其不损坏。一旦角色战死，道具也会一起消失，故事模式下在特殊剧情中退团的角色会带走身上的道具，务必提前将其卸下。除了普通道具外，游戏中还存在10级以上的稀有道具，将10级以上稀有道具升级到灰烬（白い尘）或垃圾（がらくた），继续积累经验的话才有极低的几率变出超强的道具大魔女高帽子和女神之泪，玩家可以在经验值积累到9时回城存档，通过不同天数展开战斗令乱数发生改变，再结合S/L大法刷取。除了14名团员身上装备的道具外，骑士团的库存还能容纳32个道具。

道具等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
升级经验	10	10	12	16	16	20	20	20	50	12	12	10	10

稀有道具

道具名称	Lv	效果	限定职业
无影石	10	HP−8、速度+10	全职业
冥王の爪	10	HP−8、攻击+10	全职业
神铁の缚锁	10	攻击+10、速度−5	全职业
守护の塔	10	HP−5、速度−5、间接+12	弓箭手、女武神
无败の砦	10	速度−10、防辅+10	骑士、冒险者
神智の石版	10	攻击−5、回复+10	僧侣、神官
虹色の圣盘	10	HP+12	全职业
七叉の尻尾	10	速度+8	全职业
骑兵队勋章	10	攻击+8	全职业
モルサガルサ书	10	攻辅+8	魔术师、魔女
ダルガール教本	10	防辅+8	骑士、冒险者
カルデロン教典	10	回复+8	僧侣、神官
蛇の牙	10	攻击带石化效果	战士、剑斗士、骑士
蛇の瞳	10	攻击带石化效果	幻术师、魔术师、魔女
蛇の祈祷书	10	攻击带石化效果	僧侣、神官
アルファスの剑	11	HP+12、攻击+5	全职业

クルクリムの书	11	速度+12	全职业
パリアモンの杖	11	攻击+12	全职业
ミディアの带	11	间接+12	弓箭手、女武神
キュリクの兜	11	防辅+12	骑士、冒险者
シミュエラ写本	11	HP+10、速度+12	僧侣、神官
シロンの指轮	11	HP+10、全能力+8	全职业
白い尘	12	HP−5、攻击−5、速度−5	全职业
がらくた	12	HP−5、攻击−5、速度−5	全职业
大魔女の高帽子	15	HP+30、攻击+20	全职业
女神の泪	15	攻击+50	骑士

普通道具

道具名称（Lv1）	效果（Lv1～3）	效果（Lv4～6）	效果（Lv7～9）	限定职业
オーロット茸	HP↑	HP↑、攻击↑	HP↑、攻击↑、速度↑	战士、幻术师、武士
皮の防具	HP↑	HP↑、速度↑	HP↑、速度↑、攻击↑	战士
麻のローブ	HP↑	HP↑、攻击↑	HP↑、攻击↑、攻辅↑	僧侣、魔女
石の短剑	HP↑	HP↑、攻辅↑	HP↑、攻辅↑、攻击↑	剑斗士、武士、忍者
キシュの护符	HP↑	HP↑、攻辅↑	HP↑、攻辅↑、防辅↑	魔女、魔骑士
雀のブローチ	HP↑	HP↑、防辅↑	HP↑、防辅↑、攻辅↑	魔术师、圣骑士
オーク材の盾	HP↑	HP↑、防辅↑	HP↑、防辅↑、回复↑	骑士、冒险者
真输のがらがら	HP↑	HP↑、回复↑	HP↑、回复↑、防辅↑	祈祷师、巫女
石の镜	攻击↑	攻击↑、HP↑	攻击↑、HP↑、回复↑	幻术师、僧侣、巫女
剑术事始	攻击↑	攻击↑、速度↑	攻击↑、速度↑、HP↑	战士、剑斗士、冒险者
灾いの剑	攻击↑	攻击↑、攻辅↑	攻击↑、攻辅↑、速度↑	剑斗士、武士、忍者
旅の本	攻击↑	攻击↑、攻辅↑	攻击↑、攻辅↑、防辅↑	魔术师、冒险者
木の靴	速度↑	速度↑、HP↑	速度↑、HP↑、攻击↑	战士、幻术师、弓箭手
ロングソード	速度↑	速度↑、攻击↑	速度↑、攻击↑、HP↑	战士
黄昏のマント	速度↑	速度↑、HP↑	速度↑、HP↑、回复↑	骑士、祈祷师
カネシゲ	速度↑	速度↑、攻击↑	速度↑、攻击↑、攻辅↑	武士、忍者
蝙蝠の杖	速度↑	速度↑、防辅↑	速度↑、防辅↑、HP↑	魔女、祈祷师
愚者の指轮	速度↑	速度↑、防辅↑	速度↑、防辅↑、攻辅↑	圣骑士、魔骑士
秋の腕轮	速度↑	速度↑、回复↑	速度↑、回复↑、攻击↑	幻术师、忍者
裁きのメイス	攻辅↑	攻辅↑、HP↑	攻辅↑、HP↑、攻击↑	僧侣、剑斗士
森の药草	攻辅↑	攻辅↑、HP↑	攻辅↑、HP↑、防辅↑	魔术师、魔女、冒险者
兵士の兜	攻辅↑	攻辅↑、攻击↑	攻辅↑、攻击↑、速度↑	剑斗士、武士
魔术の手ほどき	攻辅↑	攻辅↑、防辅↑	攻辅↑、防辅↑、攻击↑	魔术师、魔女
狩人の弓	间接↑	间接↑、HP↑	间接↑、HP↑、速度↑	弓箭手、女武神
石の矢尻	间接↑	间接↑、攻击↑	间接↑、攻击↑、HP↑	弓箭手、女武神
白木の矢	间接↑	间接↑、速度↑	间接↑、速度↑、攻击↑	弓箭手、女武神
ヒバリの羽饰り	间接↑	间接↑、回复↑	间接↑、回复↑、攻击↑	女武神
革のベルト	防辅↑	防辅↑、HP↑	防辅↑、HP↑、回复↑	骑士、祈祷师
胜利の纹章	防辅↑	防辅↑、攻击↑	防辅↑、攻击↑、速度↑	骑士、神官
水晶剑カディス	防辅↑	防辅↑、攻击↑	防辅↑、攻击↑、攻辅↑	圣骑士、魔骑士
水晶球	防辅↑	防辅↑、攻击↑	防辅↑、攻击↑、回复↑	巫女、圣骑士、魔骑士
苇の笛	防辅↑	防辅↑、攻辅↑	防辅↑、攻辅↑、回复↑	魔术师、冒险者
成育の雫	回复↑	回复↑、HP↑	回复↑、HP↑、速度↑	神官、祈祷师
博爱のアンク	回复↑	回复↑、攻击↑	回复↑、攻击↑、HP↑	僧侣、神官
爪のマスク	回复↑	回复↑、攻击↑	回复↑、攻击↑、速度↑	幻术师、忍者
琥珀のピアス	回复↑	回复↑、防辅↑	回复↑、防辅↑、HP↑	神官、巫女
野兽の像	回复↑	回复↑、防辅↑	回复↑、防辅↑、攻击↑	巫女
天使の圣杯	回复↑	回复↑、防辅↑	回复↑、防辅↑、速度↑	骑士、神官

掉落一览

道具可以通过敌方掉落或是完成地图事件方式得到，前者得到的普通道具固定为1级，后者则有机会得到较高等级的道具。12级以下的道具全部都能通过战斗刷出，下面就是全部种类敌人的道具掉落率表，不同种族的魔物在不同级别阶段名称不同，掉落率也不一样：Lv1～3时总掉落率为10%、Lv4～6为15%、Lv7～9为20%。红字表示的是稀有道具，惟有Lv7～9的怪物才有机会掉落。剧情强制战斗、BOSS级的敌人——魔将、大精灵以及随机遇到的盗贼团都是没有掉落物的。



敌方种族	道具/掉落几率（Lv1～3、Lv4～6、Lv7～9）
元素族（エレメンタル）・土属性	麻のローブ(3%、5%、7%)、秋の指轮(3%、5%、7%)、爪のマスク(4%、5%、6%)
元素族（エレメンタル）・水属性	石の短剑(3%、5%、7%)、裁きのメイス(3%、5%、7%)、琥珀のピアス(4%、5%、6%)
元素族（エレメンタル）・风属性	革の防具(3%、5%、7%)、愚者の指轮(3%、5%、7%)、博爱のアンク(4%、5%、6%)
元素族（エレメンタル）・火属性	オーロット茸(3%、5%、7%)、蝙蝠の杖(3%、5%、7%)、成育の雫(4%、5%、6%)
雾气族（ガス）	石の镜(5%、7%、6%)、石の矢尻(5%、8%、6%)、骑兵队勋章(4%)、クルクリムの书(4%)
小兽族	オーク材の盾(5%、7%、6%)、魔术の手ほどき(5%、8%、6%)、虹色の圣盘(4%)、神铁の缚锁(4%)
鸟兽族	雀のブローチ(5%、7%、6%)、兵士の兜(5%、8%、6%)、神智の石版(4%)、冥王の爪(4%)
飞行兽族	灾いの剑(5%、7%、6%)、ヒバリの羽饰り(5%、8%、6%)、ダルガール教本(4%)、ミディアの带(4%)
魔兽族	真输のがらがら(5%、7%、6%)、狩人の弓(5%、8%、6%)、七叉の尻尾(4%)、守护の塔(4%)
幻兽族	木の靴(5%、7%、6%)、胜利の纹章(5%、8%、6%)、蛇の牙(4%)、シュミエラ写本(4%)
小鬼族	黄昏のマント(3%、5%、6%)、水晶球(3%、5%、6%)、野兽の像(4%、5%、6%)、蛇の祈祷书(2%)
巨人族	旅の本(5%、7%、6%)、革のベルト(5%、8%、6%)、カルデロン教典(4%)、キュリクの兜(4%)
咒术师	ロングソード(5%、7%、6%)、水晶剑カディス(5%、7%、6%)、蛇の瞳(4%)、シロンの指轮(4%)
恶魔族	剑术事始(5%、7%、6%)、白木の矢(5%、7%、6%)、モルサガルサの书(4%)、パリアモンの杖(4%)
龙族	キシュの护符(5%、7%、6%)、森の药草(5%、7%、6%)、无败の砦(4%)、无影石(4%)
魔精族	カネシゲ(3%、5%、6%)、苇の笛(3%、5%、6%)、天使の圣杯(4%、5%、6%)、アルファスの剑(2%)



剧情攻略

说明：下文攻略以故事模式的普通难度（ノーマル）为准。游戏进入第3章后会引入SLG要素，直到第10章才真正呈现全貌。由于地图事件和出现的敌人都具有随机性，故下文只提及主要的剧情和战术要点，玩家需要在游戏的过程中加深对系统的理解，才能顺利通关。

序章



“999年，黑暗的眷属、最邪恶的魔物将会苏醒。随着它在南之地的觉醒，时过境迁，其会逐渐在全世界散布下绝望的种子。”——《威尔·巴利乌斯的预言》第10卷之72·第44章7节。

时为阿克拉尔公历999年，根据威尔·巴利乌斯的预言这年将会有不祥的魔物降临世间，但是相较于写在书本里的魔物，人们更专注于现实生活的忙碌。因为这一年仅剩下几天，而为了迎接新世纪的到来，镇上正忙着准备着召开千年祭典。莉莉（リリー）的惊呼声让布拉德（ブラッド）从睡梦中惊醒，不祥的预言还是发生了，矿山之街·巴尔克维伊正在遭受魔物们的袭击。饱经风霜的布拉德很快冷静了下来，身为格雷姆山贼团团长的他随即率领团员出击。队伍中现有的3名角色分别是骑士布拉德、骑士维贝尔（ウィッベル）、战士伽雷夫（ガレフ）。接下来是连续的3场强制战斗，虽然难度不高，但任意角色的HP降为0都将导致Game Over，一旦角色的HP较少就立刻运用○键进行队列轮换。第3场战斗的敌人攻击力稍高，玩家需要利用骑士的防御辅助特性来减少前列队员受到的伤害。神官莉莉与僧侣沃尔拉斯（ウォルラス）加入后要面对HP稍高的敌人，其思考特性是攻击战士，这点可以吸引火力并借助防御辅助把敌方的攻势化解。

魔物袭击城镇可谓是前所未闻的惨剧，人心因此受到强烈的动摇，居民们根本无法组织起战力。在这个时候挺身而出守护小镇的，却是平常被居民们嘲笑为“笨蛋”的格雷姆山贼团。

第1章 缘起

在6名大众脸团员加入后，玩家能够排出更有层次的阵型。接下来要前往城镇的不同区域依次击退4只魔物，玩家要仔细查看敌方的资料并根据其特性合理配置我方成员。其他3只怪物都不强，可以利用4-3-0的强攻阵型迅速击退，会复数攻击的飞行兽族建议放到最后对付。

由于格雷姆山贼团的奋战，袭击矿山之街的魔物尽皆被击退，初战告捷后团员也受到了居民们的称赞和感谢。此时布拉德的面前出现了一位神秘女子，她自顾自地对团员们评介了一番，尤其是好吃的维贝尔被其称为“累赘”。谈话间魔物再次袭来，剧情战面对强大的魔龙蒂（ディー）和谜之魔骑士，山贼团连遭败绩。但敌人并没有痛下杀手而是飘然离去，留下了奄奄一息的布拉德以及一脸惊恐、毫无还手之力的团员们。



在魔物们离去后，矿山之街平安地迎来了新年。人们沉醉在胜利的美酒中载歌载舞，千年祭典的气氛也越发热烈。而祭典的主角，正是守护了小镇的英雄——格雷姆山贼团的成员们。拥有不死之身的布拉德在重伤后渐渐康复，团员们也恢复了往日的活力，然而正如老兵沃尔拉斯所担心的一样，魔物的出现只是一个开始，人类正面临着前所未有的危机。布拉德·博阿尔所率领的山贼团，关于他们漫长征战的故事也就此开始……

第2章 守护者们

千年祭典结束后，小镇恢复了往日的喧嚣。重回和平生活的人们把魔物的事忘得一干二净，惟有布拉德一人除外。异常强大的男子与魔龙，每次梦见他们布拉德都会一跃而起，同时心头蒙上不祥的阴云。而在那阴云的缝隙中，还回荡着神秘女子的话语“魔物的恐怖并不会就此散去”。

剧情中可以为莉莉以后的孩子起名，只是迟钝的布拉德至今仍未察觉朝夕相处的莉莉的心意。老兵沃尔拉斯带来了入团志愿者弗利（フリー），身为弓箭手的他却紧张得忘了带弓箭，转身又匆匆忙忙地离开了。当布拉德散步至人迹稀少的镇外时，神秘的女子再次出现，她严厉地质问布拉德：“连一个团员都不能割舍，如何能胜任团长一职。想要让山贼团强大到足以对抗将要袭来的魔物们的话，必须解除部队的束缚，并引进新的战力。”然而团里的每一个人对于布拉德而言不单单是部下，更是亲人。拥有不死之身布拉德的必须承担起应尽的责任，但一边是大局、一边是亲情，如何取舍，他站在细雨中想了很久、很久……

果然，魔物不日后再次出现，布拉德率领团员们攻入了克里斯坑道。但维贝尔却因战前贪嘴突然腹痛，布拉德无奈只得选择撤退。面对热衷于美食、无心战斗的维贝尔，布拉德予以了从未有过的严厉批评，因为面对魔物的战斗不是儿戏，一人的过失



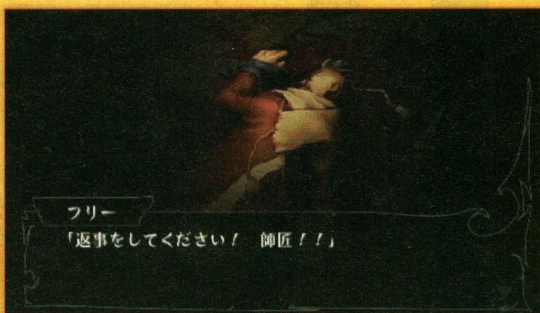
很可能造成全团的溃败。此时之前的志愿者弗利也带着弓箭赶来，为了团队和维贝尔好，还是把他开除吧（选第2项留下维贝尔则无法发展剧情）。重振旗鼓的格雷姆山贼团再次攻入了克里斯坑道，此时游戏的疲劳度系统开启，队员受到HP损伤后就会累积疲劳度，一旦状态变为“不调”能力就会大幅下降。因此日后遇到连战的情况时，务必要多利用防御辅助来减轻伤害。坑道内有5只魔物需要对付：面对拥有列攻击的龙族可以根据其攻击模式来改变阵型，把列攻击的伤害减低到最小；巨人族的愤怒一击威力较大，可借助防御辅助来抵挡这一击并做好车轮战的准备；而最后的元素族敌人则可以利用克制的水属性来给予其额外伤害。

阿克拉尔公历1000年，格雷姆山贼团在克里斯坑道内经过血战取得了胜利。这是舍弃无能者、引入优秀人才后战力提升所导向的结果。完全根据能力对团员进行取舍，这是布拉德以前从未采取过的方针。不单单是团员们，就连身为团长的布拉德自己也感到困惑。然而在战乱之中，胜利就是最有力的证明。原本那个镇上从没有人抱有期待、自己也对实力漠不关心的山贼团已经成为过去。新世纪，布拉德率领着格雷姆山贼团，秉承导向胜利的“正确”方针，进一步扩大着战力……

第3章 灾厄的觉醒

布拉德再度踱步来到镇外，眼前的神秘女子取出了一本厚重的书籍，随着手指的滑动，威尔·巴利乌斯的灭世预言从她口中传出。根据预言这座小镇数年后将遭受灭顶之灾，而想要避免灾厄的降临，惟一的方法是让山贼团更加强大。这一次女子的矛头指向了沃尔拉斯，随着时间的推移其年华老去是不争的事实，但布拉德并不愿意接受。为了避免10年后的灾厄，格雷姆山贼团踏上了征途。

此后可以在酒馆募集人才，应尽量选择成长期和全盛期较长的角色。如果地图上暂时没有魔物出现，可以在酒馆选择“新规募集”度过120天，这里也可以利用S/L大法来刷取稀有职业。从女神所在的池塘进行远征，前往大地图探索并讨伐魔物。在世界地图模式下可以查看魔物的能力，注意“坏灭まで”后的时间，若没能在这个期限之前击倒魔物，据点就会遭到破坏。玩家每次远征击倒的敌人越多，返回根据地后酒馆中募集到的人才也越多。击倒敌人时也有一定几率掉落道具，玩家同样需要注意道具经验的积累。祝福之日到来后全员的年龄增长1岁，能力数值也会随着角色处于的区间而受到影响，因此建议玩家在战斗时把升级的机会留给1010年时仍未进入衰退期的角色。



一直以来沃尔拉斯都尽心尽责地教导着弗利，因为他很清楚自己能作战的时间有限，想要报答团长布拉德的恩情，最好的方法就是把自己的知识、技术和忠心传给后继者。征战期间神秘女子一再要求布拉德放弃沃尔拉斯，老兵自己也渐渐感到力不从心，向团长申请离队。但布拉德则拒绝了这一申请，因为他觉得纵使是身手不再矫健，沃尔拉斯仍旧能用经验和威望给予团队莫大的帮助。10年的光阴很快过去，团队里最活泼的莉莉都已经感慨自己不再年轻。就在格雷姆山贼团冲入库洛克山、解救被魔物掳走的孩子时，预言中象征着灾厄的强大魔物袭击了矿山之街，沃尔拉斯和伽雷夫先行返回小镇查看。然而当布拉德率领着大部队赶到时，映入眼帘的是小镇的断壁残垣以及倒在血泊中的沃尔拉斯。神秘的男子乘着魔龙离去，任地面上的团员们哭泣、发呆……然而在团长布拉德的心中，充满的是自责和悔恨。这次的惨剧是自己一手造成的，不让沃尔拉斯离队安享晚年、不听神秘女子的劝阻执意离开小镇。布拉德咬着嘴唇不发一语，在苍白的手臂上刻下了新的刺青……废墟中出现的妖精菲尼（フィニー）带着布拉德一路前行，原来一直以来给予他忠告的神秘女子，其真实身分是女神阿莉娅（アリア）。300年前布拉德正是由于饮下了她的血液才获得了不老不死的能力，率领部队不断作战、把世界从灭亡的预言中拯救出来也是他的责任。

翌日，沃尔拉斯在晴空下入土为安，布拉德向团员们说出了自己的决定，为了不让小镇巴尔克维伊以及沃尔拉斯的惨剧再度上演，格雷姆山贼团将在未来的100年间向预言的灾厄发起挑战。伽雷夫和莉莉决定留下，照顾残存的以及尚未出生的孩子并重建家园。在出发前莉莉建议给团队起一个响亮的名字，“格雷姆山贼团”也就此改名为“莫尔莫斯骑士团”（名字自定义，这里笔者采用的是前作《ア モールモース の骑兵队》的名称）。没有人知道前方的道路将伴随着怎样的艰辛和危险，但众人眼中闪烁着的是希望的光芒。

第4章 勇者们的行进



在行军途中，一个身材壮硕的男子突然出现在众人面前，名叫奥尔伽（オルガ）的剑斗士和冒险者雷欧（レオ）希望布拉德能够帮他们救出被魔物掳走的同伴。两人加入后骑士团需要连续作战，杀入森林深处的洞窟。几只魔物的回复力较强，车轮战并不适



用，还是建议用3－4－0或4－3－0的强攻阵型。来到洞口时躲过魔物追击的米蕾塔（ミレッタ）就会加入，击退全部的敌人后，布拉德把灭世的预言以及骑士团的目的告诉了米蕾塔等人并邀请他们加入，相信这三人组一路上的拌嘴会给骑士团带来不少欢乐。女神阿莉娅依旧是一副冷淡的模样，告诫着布拉德利用好新的人才，甚至连妖精菲尼都称他们为棋子。的确奥尔伽早早便会进入衰退期，还是把升级的机会留给雷欧这样有培养价值的人才吧！不过这次多亏了骑士团的努力，预言的诗篇得以成功改写。



有稳定的后继力量，达成友情后出现的精灵则是恶战时最有利武器。下一次灾厄降临是在6年以后，魔物们的出现变得频繁、不过大多实力不强。战斗中多利用站位控制来培养团员间的感情，建议玩家每战过后都查看一下好感度情况，一旦两人相互靠近并出现文字提示就可以不派他们出战了。由于目前地图上没有其他的可进入据点，因此想要S/L只能回根据地，必要时候采用“0天回城大法”也要让强大的角色生下后代，为今后的战斗做好铺垫。稀有职业、成长期好、能力强的角色都是结婚事件的首选。

在这转瞬即逝的6年间，骑士团修缮了古老的钟楼，作为钟楼管理人的少女玛尤拉（マユラ）也与布拉德渐渐有了交流。魔女薇薇总是死缠着布拉德不放，向来表情严肃的团长拿这个姑娘也着实没有办法。在女神阿莉娅一再劝说下，布拉德狠下心肠令胆怯的奥尔伽离队。矿山之街的惨剧让布拉德心有余悸，但亲自赶走同伴却又让他对自己的无能感到愤怒。1017年灾厄降临，骑士团们早已在水上都市严阵以待。雾气族的敌人会使用死之诅咒攻击封印我方的回复能力，不过只要防御辅助力出色便能顺利化解。在众人欢庆胜利的宴席上，米蕾塔打算离队，去与奥尔伽厮守。“同伴的幸福是最重要的”，布拉德说出了自己的想法，骑士团员们则欢笑着送战友离去。

1020年灾厄降临在弗利的故乡，面前的敌人是10级的魔将——那古佐斯萨尔（ナグゾスサール），但它的攻击力并不强。如若无法在特殊攻击发动前将其击倒，就用一个会自我回复且HP不高的角色吸引对方生命力夺取攻击时的火力吧。谜之魔骑士基克（ジーク）对生命短暂的人类心存蔑视，从他口中说出的真相更是对团员们的心理造成了打击：纵使击倒那古佐斯萨尔，它也会通过转生而再度复活，同时获得更加强大的力量。本该是令人欢欣鼓舞的胜利却被魔将无法彻底杀死的事实蒙上了阴影，无论众人再怎么努力，结果都无法改变吗？当骑士团员们回到村庄时，房屋、农作物都受到了不同程度的损坏，但居民们纷纷笑着对英雄们表示感谢，因为只要人还活着就有无限希望！正当弗利扭头准备前往下一个灾厄降临点时，雷欧叫住了他，面对眼前着破败的家园和贫弱的老人们，真能放手不管吗？虽然依依不舍，但布拉德还是劝说弗利离开骑士团，在这里完成自己新的使命：重建家园。

第5章 欲望的水上都市



当布拉德到达庄严的钟楼前时，一位少女出现在了他的面前，面无表情地轻声劝说着众人离开。据说这位少女担任钟楼的管理人已长达百年之久，同为不死者，布拉德对她颇为在意。

在米蕾塔的带领下，骑士团到达了斯库雷，根据预言中的灾厄将在数年后降临到这座利欲熏心的水上都市。进城不久奥尔伽就遇到了小偷，当他在酒馆中与小偷们大打出手之时，一身紫色装束的魔女协助布拉德平息了这次骚乱。魔女薇薇（ヴィヴィ）对布拉德的不死之身表示出了极大的兴趣，在当夜的谈话中，布拉德也不知为何竟对她吐露了心声。而薇薇也拥有不死之身一事，迟钝的布拉德直到30年后才有所察觉。远处传来的洪亮钟声令骑士团的成员们从梦中惊醒，

先在城中各区域移动收集情报，本章中“预测安全值”系统开启，若在祝福之日变为负数且无法在一年内转为正值的话，游戏便会结束。酒场中除了可以募集同伴外，也能打听流言触发地图事件，获得道具、同伴加入等事件都会让骑士团的战斗力稳步提升。如果有增加角色能力的事件，建议尽量给布拉德使用，毕竟只有他能用到最后。“仲间达の样子”用于查看同伴间的好感度，通过结婚生子能让骑士团拥

第6章 不死者们



返回水上都市后，女神对弗利退团一事表达了不满，明明是还能活跃10年左右的强力角色，就这样被布拉德送走了。一边是令骑士团更加强大的胜利之道，另一边则是团员们个人的幸福，两条道路难道真的没有交集吗？

1023年后前往水上都市的暗之基地“奈落”会发生支线事件，选择“依赖をうける”接受委托后需要击倒一只4级的魔兽族。1026年灾厄降临，袭击修道院的是会使用全体攻击的小鬼族，虽然伤害值不高，但对于HP值较低且不处在回复列的角色有一定威胁。成功改写预言的欢乐并没有持续太久，因为下一个灾厄的降临点正是水上都市的古老钟楼。同年当骑士团返回都市时，得知有人侵入了钟楼，居民们惶恐不安以为灾厄提前降临了。而当布拉德等人赶到时，玛尤拉一脸困扰地望着楼顶，一位少年正在上面大呼小叫、兴奋得不亦乐乎。交谈后得知这位少年战士竟是莉莉和伽雷夫的儿子（名字为第2章中玩家所选的），他此行的目的正是为了加入骑士团，布拉德从他脸上也依稀看到了故人的面容。

这一阶段魔物的等级有所提高，不过我方骑士团的子代也应该开始逐渐加入了，人才方面只要注意年龄结构的搭配就不会捉襟见肘。1032年自动触发的支线事件中选择“助ける”后需要击倒6级的咒术师，其攻击力强化的效果是会一直累加的，因此车轮战只会对我方不利，务必在短时间内将敌人消灭。3年后修道院的修女菲露西娅（フィルシア）会带着事件中得到草药救治的孤儿——米蕾（ミレイ）一同前来向布拉德道谢。天真无邪的米蕾表示长大后要嫁给布拉德，这让团长有些不知所措。1036年，玛尤拉慌慌张张地跑到了骑士团本部，多年以来身为管理人的她离开钟楼还是头一次，原因只有一个——灾厄之魔物、复活后的那古佐斯萨尔。虽然魔将的能力有所加强，但这16年间骑士团员们也在不断成长。获胜后玛尤拉敞开了心扉，同为不老不死之人，她一直只身一人，而布拉德则有着骑士团的同伴们，这令她无比羡慕。突然间魔将的碎片聚集到了一起，恢复原形的它把玛尤拉掳到了雷伊兰特之砦。由于大门紧锁，众人返回暗之基地“奈落”寻求帮助，在女忍者尤玛（ユマ）所特制的炸弹的威力下，骑士团终于突破了城砦大门。尤玛加入后需要进行4场的连续战斗，难度不高，是培养新人的好时机。从魔龙蒂的身边救回玛尤拉后，众人多亏了尤玛才能从燃烧的城砦中死里逃生。

下一个灾厄降临地在王都瓦雷伊，由于时间紧迫，骑士团必须即刻动身启程，翻越白雪覆盖的伊瓦雷斯山脉。好不容易有了同伴的玛尤拉异常失望，在薇薇的鼓励下她终于决心与布拉德一起旅行。骑士团员们经过修道院时，熟知这山脉地理的菲露西亚和米蕾也主动随团同行作为向导。平时想要翻越这巨大的山脉就并非易事，更何况是在天气如此恶劣的情况下。长途行军的辛劳、极度的严寒以及不断涌现的敌人让骑士团员们身心俱疲。在魔物突然从白雪中冲出之时，米蕾用弱小的躯体挡在了布拉德的身前，鲜红的血液洒在无尽的白雪上，清澈的双眸永远地失去了光泽……还没等众人从悲伤中回过神来，基克突然出现，命令魔龙将骑士团彻底消灭。就在此时玛尤拉挺身而出挡在蒂的面前，现出原形的她俨然是地位至高的神龙族！漫天的飞雪中，两条巨龙缠斗在一起，白色神龙吐出的火炎让魔龙落荒而逃，但她也因为耗尽体力在空中化为灰烬，宛如黑色的雪片般散落在布拉德的身上。自己的迷惘令骑士团遭受了巨大的损失，布拉德带着无尽的忏悔之情向团员们低下了头。虽然骑士团成功翻越了雪山，但为此付出的代价是惨痛的。面对一直以来都仿佛没有情感的女神阿莉娅，布拉德咆哮了：“如果同伴的牺牲和逝者的泪水就是你所谓的‘正确’，那我绝不认同！我再也不犹豫和彷徨了，同伴的幸福才是我要走的正确之路！”相较于天地之广阔，宇宙之永恒，人类的生命很脆弱，转瞬间就会消失，但正因为如此生命才弥足珍贵。



第7章 众人之力

虽然骑士团顺利到达王都，但预言的灾厄已经降临，繁华的都城顿时成为一片火海，炽焰映红的夜空下，佐鲁多（ゾルード）正指示手下的魔物们袭击无辜的居民，它和蒂、基克以及另一位神秘人并称为“灾厄之翼”。击退最初的4个魔物后还有4场杂兵战，玩家要做好连续作战的准备。最终在在骑士团、亲卫队以及百姓们的奋战下，王都瓦雷伊转危为安，布拉德也受到了国王的召见。在谒见室还见到了混战中有过两面之缘的少女阿尔维（アルヴィ）。布拉德凭自己的方式避免了灾厄的降临，女神阿莉娅的脸上也露出了少见的笑容，她也决定不再束缚布拉德，任其凭自己的意愿和方式战斗。不单单是态度，阿莉娅的情感似乎也在悄悄地起着变化。雷欧则表示希望离队，前去探望染上名为“黑之雾”的恶性病的老师——弗利。



第8章 各自的任务



由于下一个灾厄将降临在山间之镇菲尔米那，再加上莉莉之子对武士斯鲁基（スルギ）一刀击杀魔物的精湛技艺念念不忘，骑士团一行来到了山间之镇。但市长秘书修潘（シュパン）却拒绝了骑士团提供援助的请求，执意凭借本市的力量御敌。而斯鲁基则表示自己的天命是守护市长女儿阿尔维，不愿加入骑士团。

本章重新转入SLG形态，根据地中追加了记录室和墓场，当玩家们看到一座座墓碑时是否也会有所动容呢？此时雷欧已经可以离队，今后剧情角色进入衰退期就会解除锁定，玩家令其离队时也不会发生特殊剧情。山间の町フェルミナ的酒馆也可以听取流言和存档，便于玩家S/L刷出回城事件。由于地图还不算太大，7级以上的强力魔物也开始出现，想刷10级以上稀有道具的话现在正是最好时机。另外建议玩家每次远征前先打开地图，根据敌人配置和事件等情况制定好路线，还要尽量减少在山林地形内行军。远征时女神有可能会指定某个魔物，务必消灭后再回城以免安全度消减。在1038～1042年间前往王都的中央广场的饭店“山贼亭”，选择“助けてや る”并击倒巨人族，带着食材归来后得知原来饭店的主人正是维贝尔的孙子。事件后战士帕鲁（パル）加入，还能得到特殊道具“绘本 モールモースの骑兵队（上）”。



1043年的灾厄魔物是幻兽族，普通攻击带石化，特殊攻击则是持续伤害的炼狱之炎，幸好HP值不高，建议采用强攻阵型速战速决。返回王都后却听说女神在山间之镇被逮捕了，原因竟然是在公共场合穿着暴露、有伤风化（汗）。在骑士团员们击倒入侵城镇的魔物后，阿莉娅也终于被放了出来。1049年的灾厄即将到来之时山间之镇却发生了动荡，阿尔维发现并破坏了修潘向市长下毒的阴谋，但却因此入狱，这一次女神主动要求布拉德去救人。在阿尔维的安全得到确保后，斯鲁基加入骑士团与众人一同赶回王都。此次的敌人依然是不断复活的魔将，成功改写预言后众人再度赶回菲尔米那击倒会使用连续石化攻击的恶魔族，万恶的秘书修潘得到了应有的下场，山间之镇的人们也明白了单凭死板的法律约束是无法获得幸福的。阿尔维将继任市长一职让小镇一改往日的风貌，而斯鲁基则决定留在骑士团出一份力，虽然肩负的任务不同，但两人的目标是一致的。

第9章 跨越大陆

本章的时间跨度有将近30年，这对于玩家把握骑士团年龄结构以及人才的衔接是一个考验。大陆全貌终于尽显，除了作为根据地的王都外，可以进入听取流言的黄色据点还有：山间の町フェルミナ、城塞都市ゼレス、水上都市スクーレ、矿山の街バルクウェイ、湾岸都市メゾネア、魔法都市ウェロー。虽然魔物的等级有所下降，但由于路途较远，出现地较为分散的话安全值方面会略感吃紧，建议优先击破限制时间短或每年扣除安全值多的魔物，一旦安全值变负就迅速朝等级最高的敌人或魔物密集的地段行军。在这段艰苦的时期务必要以安全值为重，切勿为了一两个事件绕远路、耽误了魔物的讨伐。而在1058年到来之前，还必须前往湾岸都市内的メゾネア港对话选择“协力する”，魔法师会请求玩家指派一位团员去击倒海上的魔物，由于其离队后便不会回来，因此委派一个次要角色吧！灾厄到来之后骑士团乘船出海，远渡重洋到达东南的传说之七勇者大陆，在击倒魔兽族后预言成功改写，此后玩家也可以在地图上的港口坐船，合理利用的话能节约不少时间。接下来的灾厄预言分别要在1070年与诱惑的盗贼团战斗，1078年则要先后与佐鲁多和复活的那古佐斯萨尔展开恶战，一定要确保我方主力在该时段处于巅峰期。本章还有大量的隐藏事件，下面一一列出触发时间和达成方法：

1050～1060年间，前往魔法都市ウェロー的魔法研究区，对话选择“仕方ないな”，击倒雾气族魔物后佛洛依德（フロイド）加入并得到泥人形の头。

1055～1064年间，前往城塞都市ゼレス的内郭部，对话选择“忙しくない”（随后的礼物任选其一），成功击倒石化龙后得到泥人形の两腕，剑斗士阿尔伽斯（アルガス）加入。

1061～1070年间，前往魔法都市ウェロー的夜の森，对话选择“游んでやる”，随后六个问题的答案依次是：1.太阳；2.ヒーヒ－ホ－ヒ－月の夜、たたずんでいる～月とオレ、また思い出してはナミダコボレ、星空はいつだって、エルデクエデリの森を照らす、遮りかけてくる星と月、夜空をかけるホウキボシ、星はイツデモオレヲオウ、ヒーヒ－ホ－ヒ－ホホヒ－ホ－、追いかけて～クレ、オレヲ追いかけて～クレ；3.センシ、アクラリンド、ジャリガート；4.カブー；5.ポロはブーブの水晶玉を割った、ブーブはカブーの「初歩の幻术」を盗んだ、カブーはポロの幻灯机に蛙を入れた；6.ポロ、カブー、ブーブ。全部完成后幻术师布布（ブーブ）加入并得到泥人形の两足。

1065～1075年间，前往城塞都市ゼレス的第2市壁区，对话选择“一绪に行く”，三扇大门的答案依次是：1.恶魔；2.太阳、太阳；3.人间、鸟、蛙、兽、コウモリ。面对飞行兽族的战斗需要精心计算，因为只有用圣骑士给予最后一击才能彻底将其击倒。事件后蕾斯（レイス）加入的同时也得到泥人形の体。

1071～1077年间，前往水上



都市スクーレ的正面0番水路，对话选择“力を贷す”后菲亚（フィア）加入，接着选择“闻かない、确认しない、右から攻める”，这样盗贼团的阵型就会非常不利。轻松取胜后得到“绘本モールモースの骑兵队（下）”。

第10章 疯狂的时代

从最初的灾厄降临开始，转眼间已过去了80年。骑士团在布拉德的带领下，辗转奔波于大陆全境，不断击倒魔物改写预言。然而数十年前开始流传的恶性传染病“黑之雾”近年来有愈演愈烈之势，虽然尚不明确这与灭世的预言是否有关联的，但疾病、魔物以及四起的流言还是引起了恐慌，甚至有不少人陷入了疯狂。距离1099年最终的大灾厄仅剩20年……

本章之后地图上行军时会随机遇到盗贼团，尤以山林地形遇敌率为高。敌方有前、中、后三列之分，同样有攻防辅助效果。此类战斗速度是关键、先下手为强，只要击倒领队的诱惑者就能获胜。如果在我方弱势期碰到没有把握战胜的盗贼团又不想损耗安全值的话，可以在阵型中只安排一个板凳队员，牺牲一人拯救全队。酒馆中的流言种类有所增加：合理运用马车和精灵之道能节省大量的时间；恢复之泉则能消除全员的疲劳度，长时间行军时可以多加利用；完成击退盗贼团、魔物的事件有可能获得道具或安全值；派遣任务也可以一次提升30安全值，不过团员是有去无回的，选择的时候要看清楚能力要求并慎重行事。相信顶住了前一章压力的玩家到这时已经颇有心得了，灾厄降临的时间分别是1082、1087、和1092年，打法就不再细说，确保1099年时的骑士团整体处于强盛期即可，不过在子代的生育、培养方面还是不能松懈，原因到13章便会揭晓。

1099年，布拉德带领着骑士团员们重新翻越雪山，前去寻找治疗疾病的草药。山峦覆盖着的茫茫白雪在这半个世纪内仿佛没有过任何变化，残酷地提醒着布拉德当年强行军时发生的惨剧，惟一不同的是布拉德此刻的决心无比坚定。在伊格尔（イゴール）救下孤儿蕾姆（レム）并揭穿僧侣的阴谋后，玛姬（マキ）也说出了他多年来对自己的帮助。有着“狂犬”之称、一直以来给人以恐惧感的杀手，这次却找到了治疗“黑之雾”的特效草药，为大陆上人民们带来了希望的曙光。长久以来疫病的扩散根本是人为的阴谋，世人口中传说的一袭黑衣的魔女，其真正身分正是妄图令那古佐斯萨尔彻底复活的“灾厄之翼”的成员之一。如今她已与一直以来在各地宣扬灭世论的“内尔格引路人”团体联手，准备举行黑暗的祈祷仪式。

当布拉德一行赶到死都，满地的尸首让人不寒而栗，所谓的祈祷仪式根本就是集体自杀行为。失去了生的希望的“内尔格”的信徒们，纷纷用死来逃避这个濒临灭亡的世界。当众人进入圣堂时，薇薇却出人意料地出现了。但“灾厄之翼”最后的一人绝非薇薇，而是曾与她竞争大魔女资格失败的妮扎（ニーザ），嫉妒和仇恨驱使着她运用炼金术达成丑陋的不老不死，并把心交给了恶魔。在击倒妮扎后，“内尔格”的信徒们也停止了自杀行动，如无头苍蝇一哄而散。“黑之雾”传染病造成的死亡人数多达20万，在黑暗祈祷仪式中自杀的信徒也有数千人，如果就此持续下去纵使世界仍旧存在，人类也将从大陆上消失，但这疯狂的时代终于在布拉德的手中画上了句号。

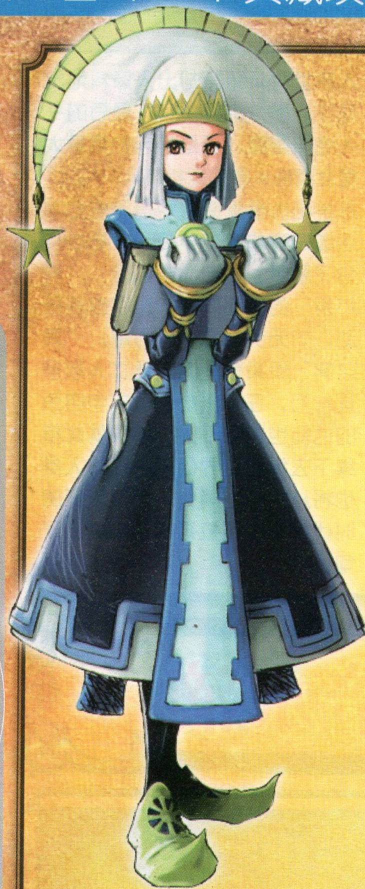
第11章 黑暗水滴

365年一次的日食现象“黑暗水滴”象征着精灵之门的开启，传说在精灵乡受到净化的灵魂们将于此时返回人间。在这世纪末的最后几天，灭世的灾厄即将到来。在与魔龙蒂交手1回合过后，基克突然出现并用菲尼作为人质强行带走了女神。复活的魔将用灾厄之枪强行打开了精灵之门，基克带着阿莉娅一跃而入，布拉德一行也追着他踏入了散发着异样光芒的精灵胎道。在与魔物的交战过程中，胎道具有的神秘力量让昔日同伴们的样貌和话语从记忆深处翻涌上来。而面对突然袭来的死界吹雪，玛尤拉曾交给自己的龙之泪保护了布拉德一行，助众人成功到达了传说中的精灵乡。

第12章 精灵乡



失去意识的女神被青色的火焰包围着，基克则在她的身边高声地呼唤着，原来他想把死去恋人的灵魂呼唤到阿



莉娅的体内。然而仪式却宣告失败，因为从古至今惟有精灵族能够控制灵魂。魔龙蒂用“那古佐斯萨尔大人复活的话就能令逝去的灵魂重生”为诱饵并屈身作为仆人，欺骗身为人类的基克为自己卖命长达数百年之久。身为一切阴谋源头的蒂，想通过复活的魔将向所有遗忘了神龙族的种族复仇。在蒂与魔将离去后，女神平安获救。阿莉娅打算向大精灵艾尔格芬（エルゴ－フェン）请求帮助，让精灵界和人间界携手共度此次危机。百年间与布拉德等人的相处让女神的思想发生了变化，变得有情感、懂得为他人着想，然而她的提议却被大精灵怒斥着驳回。布拉德等人动身前往乌鲁之塔，接下来只有靠自己的力量作战了，骑士团员们并没有就此消沉，因为百年来一直如此。随后依旧是连续的战斗，塔顶的决战将要面对那古佐斯萨尔和蒂的合体形态。

获胜后的布拉德等人从崩塌的高塔中顺利逃出，乌鲁之塔被破坏引起了大精灵的勃然大怒，他怒斥着人类的自私，阿莉娅也终于忍受不住，开口进行驳斥。现出尊容的艾尔格芬决定对他认为已经歪曲了的世界进行“再组成”，即用阿古雷斯（アグレス）将所有生命吞噬而后再重新构成。在“大きな古时计”的歌曲声中，灭世的预言书上浮现出了新的篇章……

第13章 维纳斯与布雷斯



在各地都遭到贪食之抗体——阿古雷斯吞噬的现如今，太阳似乎都失去了往日的光芒，然而残存的人类却没有放弃希望，全世界的有志之士都聚集到了王都，等待着不老不死的勇者——布拉德的一声令下。面对着在废墟之上聚集起来的千百人，面对着一直以来陪伴着自己的骑士团员们，布拉德走上演说台振臂高呼：“我在这个世上经历了数不清的春夏秋冬。‘不老不死的布拉德’的称号曾无数次给我造成困扰。我也曾多次羡慕能活着、然后慢慢老去并死亡的你们。这样的我今天却能够站在这里是因为破灭的预言书，这还真是一个讽刺。为了实现拯救世界的大义，我成立了骑士团，同伴也渐渐增多。在明白了同伴的温暖的同时，也尝尽了生离死别的哀伤。随着时间的推移，出现了众多英勇战死者，也有寿终正寝者，要怪只能怪时间太过漫长了吧……但是现在，我觉得能够活着真是太好了，因为能与你们相逢！人类会为了未来而改变，这是你们教会给我的，拯救世界的不是一个人的英雄。而是我们每一个人的想法聚集在一起，守护了这个世界。所以……要活下去！活着的话，总有一天我们一定会找到自己的答案。世界不会灭亡，我们也不会放弃！胜利就在你我的手中！”

“维纳斯与布雷斯”是本章以及整个游戏的标题，“Venus”象征着世间惟一的女神，而“Braves”则是“勇士们”的含义，无数的无名英雄和一个女神便是本作的核心。最终章的目的只有一个，击倒BOSS——大精灵艾尔格芬，改写1115年最后的预言。玩家有长达15年的时间来强化部队、进行备战，整章一气呵成，中途没有强制剧情。不过生育子代在本章已经没有意义，后继人才能否跟上全凭第10章的发展，这里也建议让15年后仍能活跃的团员们相互间达成友情事件并获得召唤精灵。如果之前拿到了上下两卷モールモースの骑兵队绘本，本章可以在矿山の街バルクウェイ的中央道收得前作《7》的男主角玛尔（マール）；若是集齐了泥人形的4个部分，便能在王都ヴァレイ的谒见室见到KOS-MOS，并得到强力的道具シロンの指轮。当然想要更轻松地解决最终BOSS，大魔女帽子和女神の泪这两样怨念物才是玩家要耗费时间刷取的对象，相信到了这里征战的方法已经不用我再冗言叙述了。

在成功击倒大精灵后精灵乡也随之崩塌，各个种族此后都将在同一片大陆上共存。布拉德与阿莉娅不再是不老不死之身，两人在有限的生命里相守到老。骑士团这些无名英雄们的故事，则由依然身为大魔女的薇薇传诵了下去……

通关以后

Ending过后系统会提示玩家存档，回到标题画面时编年史模式（ブレイブス・レジェンドモード）已然开启。该模式下我方没有不老不死的角色，游戏的目的依旧是不断击倒地图上出现的魔物，通过完成种种事件让骑士团逐渐成长，直到百年之时强大到能击败大精灵。玩家需要先从17种职业中选择一人作为骑士团团长（稀有职业得在编年史模式通关一次后才能选择），当子女成长起来后骑士团长可以在女神处选择“引退”。此模式下拥有丰富多彩的独有事件，包括返老还童泉、斗技大会、团员相亲等地图事件以及“《传说》系列”角色传授术技事件。另外酒馆中还有可能出现故事模式中有特殊头像的剧情角色，具体方法为远征回城时预测安全值提升30点以上，且回城前的安全值必须在69以下，汇报时女神就会说出“勇者の血は勇者にひかれる”的话语，随后前往酒馆招募，剧情角色便有1/16的几率出现。不过他们依然不能发生友情或爱情事件，布拉德、薇薇也不会出现。编年史模式的难度颇高，需要玩家对游戏的系统了如指掌，并拥有极好的大局观和宏观调控能力。一旦前期发展不佳很可能二十年都撑不过便草草收场了，高难度带来的乐趣就留给玩家们自行体验了！



在掌机上延续骑士的辉煌！

由Level-5出品的《白骑士物语》以其独特的魅力在PS3平台颇受好评，往PSP平台延伸可以说是预料之中的事。不过这次的PSP版的表现实在是不尽人意，给人的感觉就是套着《白骑士物语》外壳的其他游戏，除了音乐之外实在找不出其他亮点。这样的作品不禁让人怀疑到底是不是Level-5出品……

文 阿鲁

しろきしものがたり
白騎士物語
episode. portable
DOGMA WARS

RPG

白骑士物语 携带版 教义战争
白骑士物语 -episode portable- ドゲマ・ウォーズ

SCE	2011年2月3日	日版	1～4人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

菜单一览

非战斗菜单	
アイテム	查看身上和仓库里的道具，如果仓库里有和身上同名的道具，可以直接选择“补充する”将身上的道具补满，非常方便
スキル取得	消耗SP点数学习已领悟的技能，SP在升级后自动获得，完成同伴的任务后可以领悟该同伴的相关技能，只有领悟后的技能才能消耗SP进行学习
コマンド编集	对已学会的技能进行编集，不同的武器对应不同的编辑栏，是战前的必要准备之一
ステータス	查看自己的情报以及更换武器、装备
仲间一览	查看已获得的同伴，可按不同种类进行区分
メッセージ	编辑对话框和部分固定行动时说话的内容
フレンドタグ	查看自己和朋友的标签，标签上显示了关于游戏各种完成度的信息
システム	系统选项
セーブ	存档

战斗菜单	
全体マップ	查看地图
获得素材	查看已获得的素材
过去ログ	查看已说过的话
システム	系统选项
クエストリタイア	退出任务

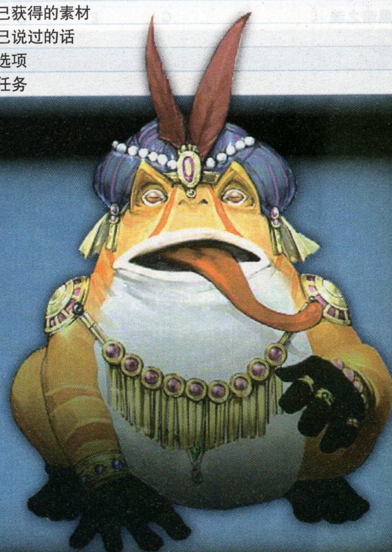
系统解析

操作简介

键位	车厢内	战场
十字键	选择对话或感情表现	选择技能指令
滑杆	移动	移动
△	菜单	菜单
○	确定	攻击
×	返回	–
□	车辆管理	防御
L	–	转换视角
R	开启感情表现框	转换视角
SELECT	拍照	拍照
START	开启简要对话框	开启简要对话框

车辆类型

玩家所在的列车部队是一个在各地巡游，解决各种难题的佣兵组织，列车是构成该组织的主要部分。在游戏中，列车分为许多车辆，每个车辆的作用也各不相同，当玩家有足够的金钱时还可以增加车辆或升级车辆。



司令车辆	队长卡西乌斯所在的车辆，是接受各种任务的地点
通信车辆	进行联机游戏的场所，完成单机或联机任务后可以获得グレイスポイント，在这里可以与NPC对话，在グレイスショップ里消费点数换取物品，联机完成任务后获得的グレイスポイント比单机任务多
机关车辆	进行车辆购买以及更换魂颜色的地方
ギルド车辆	购买道具以及武器、防具的地方
队员车辆	队员所在车辆，可额外购买，每购买一辆队员车辆，可以多携带5名队员，完成部队任务后需要在队员车辆里与指定队员对话后才能领悟技能
个室车辆	主角自己房间所在的车辆
食堂车辆	需购买并且可升级，可以在这里买到用来提升成员好感度的食物类道具
训练车辆	需购买并且可升级，可以在这里买到用来提升成员好感度的训练类道具
战斗车辆	需购买并且可升级，可在战斗时提供援助射击，战斗中选择使用アイテム里的“通信用子ビグロ”，读秒完成后便会对这个区域的所有敌人发动强有力的支援炮击
探索车辆	需购买并且可升级，可以将有探索能力的成员派出去探索
合成车辆	第二章开启，可以用素材调合出道具、武器、防具以及饰品，合成出来的物品往往比直接在商店里买的要好，因此有足够的素材时一定要来这里进行调合。可调合的物品会随着已调合物品的数量而不断增加

魂色与变身类型

玩家在序幕时会遇到谜之男子和巨大骑士，回答他们的问题后可以确定魂的颜色和变身类型。其中，魂的颜色代表了玩家的成长趋向，持有不同颜色的魂在升级后各项能力值的成长也有所区别，玩家可以根据下表来选择培养的方向。玩家的魂色可以在机关车辆的シャロ那里消耗特定道具进行更改。变身一共有四种类型，分别以红、灰、白、金黄来表示，不同的变身类型在变身后追加的特殊效果也有所不同。变身类型一旦选定后无法更改，不过游戏中所有同伴都有自己的变身类型，玩家可以在出战前选择同伴的变身类型，这样一来也就变相地可以使用所有的变身类型了，因此选择魂色和变身类型时不需要为此进行纠结。



魂颜色	HP	MP	强さ	守り	贤さ	精神	素早	器用
赤炎之魂	B	D	A	C	C	D	D	D
青冰之魂	D	C	C	D	C	C	A	B
黄土之魂	A	E	C	A	D	C	C	C
桃色之魂	E	A	C	C	A	C	D	C
绿风之魂	C	C	D	C	C	D	B	A
光明之魂	D	B	D	C	C	A	B	D
黑暗之魂	E	B	C	E	B	B	B	B

同伴

本作的同伴分为剧情同伴和随机同伴。剧情同伴为游戏中与主角或列车部队有重要关系的人，包括列车上的非战斗成员，他们只有在固定的战斗中才会和主角一起出现在战场上；随机同伴则是每场战斗结束后较大几率出现的人，他们的能力、魂色、变身类型、技能以及可接受的任务都是随机生成的，随机同伴可以在任何任务中出场。同伴所携带的任务需要好感度达到一定程度后才会开启，好感度可以通过共同战斗或者送礼物来提升，由于随机同伴可以随时派遣出场，因此直接通过共同完成任务来提升好感度即可；而剧情同伴由于出场的频率较低甚至某些角色根本就不会进入战场，因此就可以通过送礼物来提升好感度，礼物可通过开启食堂车辆和战斗车辆后大量购买获得。

任务

主线任务

在本作中，这类任务的数量非常少，每一章只有两个主线任务，其作用自然就是推进剧情的发展。每章一开始必定会自动生成一个主线任务，完成之后还需要完成7个随机出现的地域任务后才能开启第二个主线任务，在完成第二个主线任务后便会进入下一个章节。

地域任务

随机刷出来的任务，属于游戏中的分支任务，可以进行多次挑战，没有相关剧情。这类任务主要用来提升等级、刷素材、刷同伴等。每个任务都有对应的等级，建议将队伍平均等级提升到与任务等级差不多时再进行挑战，否则有任务失败的危险。这类任务大多比较简单，除了有对应BOSS的任务外，其他的任务都可以轻松完成。列表中最多只显示10个地域任务，而这些任务根据委托类型的不同各有区别，下面介绍一下不同依赖类型的任务需要达成的目的。

地图作成	完成地图的绘制，走过所有的区域即可。
封印解除	解除地图中被封印的地区，只要干掉被封印地区或即将封印的地区的全部杂兵即可。
驱逐	消灭一定数量的指定敌人，后期的该类任务中指定敌人会在第二个区域出现。
讨伐	讨伐的敌人都是BOSS级的，而且讨伐任务经常会附带封印解除、地图作成和驱逐任务，属于难度比较高的任务。
取得	取得一定数量的指定道具，这些道具需要在宝箱中获得。

有的任务是两种类型合在一起的，一般来说都是讨伐+其他类型的任务，这类任务通常完成起来都会比较困难，战前请做好技能和道具方面的准备。

部队任务

从同伴那里接到的任务。在游戏中，可以在每个同伴那里接到三个任务。这类任务一开始以“????”表示，随着同伴好感度的提升，这些任务会逐渐开启，之后便可以帮助同伴达成他们的心愿了。这类任务的难度通常高于地域任务，不过完成部队任务后可以从接任务的同伴那里领悟该同伴所持的技能，游戏中玩家所有未开启的武器技能首先必须通过这种方式来领悟，之后才能用升级获得的SP点数来习得该技能。游戏中，每种武器可以学习的技能数量不少，而同伴所持的技能又是随机出现，高级技能更是要完成该同伴的两个任务后才会开启，游戏后期刷部队任务是不可避免的环节。



战斗部分

战斗界面解说



①我方角色的血槽以及主角的MP
②增益或减益状态
③小地图
④打倒敌人后获得的经验、金钱、道具等消息
⑤敌人名称和血量
⑥变身槽和AC槽
⑦指令栏

按下START键还可以开启简要对话框，对话框的末尾是“号令”，选择号令可以变更同伴的行动模式

战斗方式

游戏的战斗方式类似网游，首先要确定使用的武器，然后在非战斗时选择コマンド编集对该武器的技能以及魔法进行编集。每种武器一共有四栏（可按上、下键切换），其中最后一栏是特殊栏，不能用来放置指定技能或魔法指令。每一栏可以放置5个指令。玩家可以根据自己的喜好把同总类或者好用的技能放在固定的位置，这样在战斗的时候才不会因为找某个技能而手忙脚乱。

在战斗时，光标会根据角色的移动来锁定敌人，对锁定的敌人使用事先编辑好的指令就可以对其展开攻击了。需要注意的是，除了基本攻击外，几乎所有的技能都会消耗AC，因此在战斗时需要先用基本攻击来蓄积AC，之后再根据情况来使用技能。使用魔法不消耗AC，但是会消耗MP，游戏初期主角的MP比较少，如果要大量使用魔法一定要记得带上MP回复药。

战斗场景分为一个个的小片区，每个片区的范围不算大，出现的敌人数量也比较适中，玩家只需要按照从弱到强的顺序逐个歼灭即可。每消灭完一个片区的所有敌人后，全体成员都会自动回复一定量的HP，只要队伍等级和任务等级差距不是很大，全程能用到回复道具或回复魔法的情况并不多。



关于变身

AC槽上方的是变身槽，干掉对完成任务有帮助的敌人时就能蓄积该槽（例如讨伐任务中的任务怪），蓄满后选择最后一栏的“变身”指令就能进行变身了。变身后全员HP自动回满，并且攻防能力明显提升，在对付BOSS时变身可以提高完成任务的效率以及自身的存活率。变身后再使用技能攻击敌人可以快速蓄积和变身槽处于同一位置的必杀槽，每蓄满一条必杀槽就会点亮一个圆点，一开始只能使用消耗一个圆点的合体技，随着流程的发展，一共可以学会4种合体技，不同的合体技攻击范围和威力各不相同，对应消耗的圆点也不一样，玩家可以根据具体情况来选择使用。

部位破坏

在敌人使用大威力招式时，往往都会有很大的破绽，此时对敌人造成一定伤害后就会让对方陷入特殊状态，在一定时间内敌人无法动弹，即使将其HP打光后依旧不会死亡，玩家可以在限定时间内不断对其进行攻击。在限定时间内打出一定伤害后可以获得额外的奖励，这就是本作的部位破坏系统。敌人使用大招时的动作都比较明显，如果锁定的目标是自己时，下方的指令栏会闪光，锁定自己的锁定框也会闪光，提示非常明显。需要注意的是，发动部位破坏的角色一旦将攻击其他目标后，陷入特殊状态的敌人就会立即解除状态。

采集

和目前流行的很多游戏一样，本作也有采集要素，散布在场景中的闪光点就是可采集的地点了，除了素材，还可以在采集点里获得金钱，因此在完成任务时遇到采集点千万不要错过。另外，部分场景中还会有宝箱散布，宝箱不会闪光，需要玩家仔细寻找。

武器技能和魔法

游戏中，玩家可使用的武器有单手剑、双手剑、双手斧、枪、弓、杖这六种武器，魔法方面则可以使用神圣魔法和精灵魔法。不管是武器还是魔法，学习的方法都一样，那就是必须先完成部队任务后从同伴那里领悟，再通过消耗SP点数进行学习（详情参见部队任务部分）。由于每种武器的技能和魔法的数量都比较多，想全部收集不是易事。



流程攻略

本流程攻略只收录了与推进剧情有关的关键任务攻略，触发关键任务需要完成一定数量的地域任务和部队任务，这两类任务的详细攻略不在本篇攻略里提及。

序幕

创建好角色并开始游戏，此时会触发玩家角色所在城市被巨大骑士袭击的情节。之后玩家要面对谜之男子和巨大骑士的提问，根据回答的不同，玩家初始魂的颜色和变身类型也会有所区别。游戏中可以在シャロ那里更改魂色，不过变身类型一旦确定后将无法更改，下面列出回答所对应的魂颜色和变身类型以方便大家进行取舍。

变身类型	选择	主颜色	特殊效果
骑士	1→1	红	暴击率提高
守护者	1→2	灰	HP自动恢复
法师	2→1	白	MP自动恢复
支援者	2→2	金黄	协力值增长更快

魂颜色	选择顺序
赤炎之魂	1→1→1
青冰之魂	1→1→2
黄土之魂	1→2→1
桃色之魂	1→2→2
绿风之魂	2→1
光明之魂	2→2→1
黑暗之魂	2→2→2



※地图标识一览

- S 出发点
- B BOSS所在地
- ★ 有封印的区域
- 有宝箱的区域
- 楼梯，前往上层或下层区域

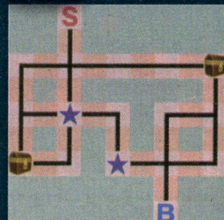
剧情

山贼头子在战败后狼狈地逃跑了，此时卡西乌斯邀请主角加入列车部队，在询问了列车部队和炼结晶的相关事宜后，主角最终决定加入这支队伍。在西昂（シーアン）的带领下熟悉过列车上的全部设施后，来到司令车辆触发剧情，在听卡西乌斯交代完所有事宜后便可以开始完成地域任务和部队任务了。在完成1个部队任务和7个地域任务后触发剧情，序幕里的谜之青年艾鲁达斯（エルダス）再度出现在主角的面前，并且接下来就要完成他的委托，前往主角的故居收服游荡在那里的亡灵。

废墟の魔兽

任务等级	10	任务种类	封印解除&讨伐
目标	封印全部解除&ギガース・甲零式		
场所	ザームガンドの废墟		
地形	街		

战斗开始后アンヴィエッタ会进行部位破坏的教学，不过部位破坏这个功能从游戏一开始就已经开启了，看过系统的玩家应该早就熟悉部位破坏的使用方法了吧。这个任务的区域比较多，史莱姆一样的杂兵会使用降命中的技能，并且HP较多，建议先解决掉其他杂兵，最后再收拾它。解除两个区域的封印后便可以开启最后的大门。BOSS看起来很拉风，其实实力并不强，单体攻击的威力比较高，可以让主角嘲讽BOSS吸引其注意力，然后防御住关键攻击，这样BOSS就对我们造不成什么威胁了，如果同伴中有人会使用回复魔法，那就什么都不用管了，全力砍BOSS即可。



第一章 战火を驱ける者

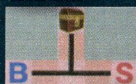
剧情

主角醒来之后发现自己在一辆列车上，一位名叫安薇艾塔（アンヴィエッタ）的少女告诉了自己魂的颜色以及适合的职业，之后和列车部队的队长卡西乌斯（カイシウス）交谈后大致了解了自己目前的处境。不过还没等深入了解，列车部队就遭到了山贼的袭击，于是主角便加入到了讨伐山贼的战斗中。

强袭！！

任务等级	1	任务种类	讨伐
目标	ダダデロス		
场所	デロス团の绳张り		
地形	荒野		

整个游戏的第一个任务，几乎没有难度，一路上アンヴィエッタ会教大家关于战斗、变身和发动合体技的基本操作。这个任务的地图一共只有4个区域，想获得S评价就必须消灭掉所有区域的敌人。最后一个区域的BOSSダダデロス和一起出现的杂兵防御力较高，看完アンヴィエッタ的提示后选择变身，这样打起来就比较轻松了。干掉ダダデロス后触发剧情，之后他会召唤出一只使役兽和他一起作战。此时合体技系统开放，ダダデロス的能力依旧不强，在蓄满一条必杀槽后便可以使用合体技轻松干掉使役兽。





第二章 骑士猛袭

剧情

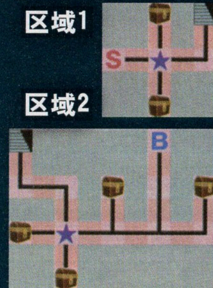
阿斯旺（アスヴァーン）王国和伊修雷尼亚（イシュレーニア）帝国的战斗持续着，由阿斯旺王国军师艾鲁达斯领导的部队以极少的代价逼退了伊修雷尼亚帝国，从而也报了主角故乡被人侵的一箭之仇。列车部队则继续沿着大陆行走，不过这前面不远处就是伊修雷尼亚帝国的边境了，在那里不知道有什么困难在等待着他们。

黑き翼の影

任务等级	11	任务种类	封印解除&讨伐
目标	封印全部解除&ダダデロス		
场所	デロス团のアジト		
地形	荒野、ダンジョン		

这个任务的地图有两个区域，区域1的版图不大，敌人大多是デロス团的团员和会喷火的蜥蜴，建议分散站位；区域2的使役兽会使用范围雷魔法，只要不靠近它就没事。ダダデロス和第一章时一样非常弱，打倒他之后触发剧情，然后ダダデロス变异体出现。这个BOSS和第一章的ギガース・甲零式差不多，也是单体威力强的角色，打法和第一章一样，吸引仇恨进行关键性防御即可安全过关。

这一章的随机地域任务比之前难度高出不少，不但敌人的实力有所加强，地图的版图也比较大，如果没有强力的同伴和装备打起来会比较吃力。这里建议将购买或合成的新装备进行合成，可以适当提升一下HP和防御力，尽量保证主角在战斗中不倒地。




ダダデロス变異体

剧情

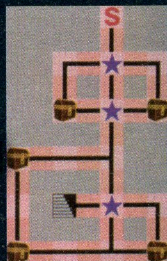
列车部队很快便来到了伊修雷尼亚帝国首都附近，这时队长卡西乌斯将列车部队的真实目的告诉了大家，原来这是阿斯旺王国为了摧毁伊修雷尼亚帝国而组建的一支秘密部队，而列车部队的最终目的是前往炼金术的发源地贝尔克（ベルク）王国寻找残留下来的巨大炼结晶。不过想让那里的炼结晶发挥效果，就必须找到继承了贝尔克王家血统的人来引导，因此列车部队这次的任务是救出被关在无限牢狱的继承了贝尔克王家血统的琪露卡（キルカ）。

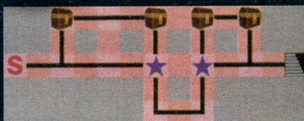
废墟の魔兽

任务等级	20	任务种类	封印解除&讨伐
目标	封印全部解除&ギガース・乙壹式		
场所	无限牢狱		
地形	洞窟		



这个任务的地图比较大，不过不少区域都有宝箱，而且敌人大多是イシュレニア士兵，能力并不强，可以走完所有区域搜刮宝箱。虽然路上的阻力较小，但这个任务的BOSS战还是比较有难度的，需要进行三连战，战前一定要准备好足够的回复以及复活道具。第一战要面对的是由士兵变成的怪物，嘲讽之后防御其关键攻击即可，如果主角的防御力不够高，可以选择回复指令让队友协助回复，第一战蓄积的必杀槽建议不要使用。第二战要面对白骑士，白骑士的攻击有很大的破绽，趁机猛攻很容易获得部位破坏的机会，而且第二个合体必杀对白骑士有特效，可以一次造成3000以上的伤害，可以在战斗一开始就使用，这样在战斗结束以前又可以蓄积满两格必杀槽，留到第三战使用。第三场战斗要面对的是クライブ变身而成的黑骑士，黑骑士攻击力高不说，还会范围攻击魔法，打起来还是有一定难度的，如果队伍中没有群体回复技能的角色，那就多带点群体回复药以备不时之需吧，当然依旧要让黑骑士的攻击目标变成自己，否则贫血的NPC很可能被两刀秒掉。





第三章 黒翼の影

剧情

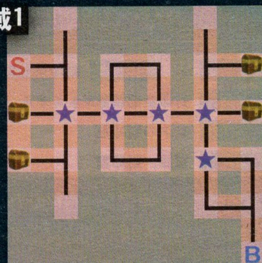
救出琪露卡后，列车部队继续往东移动，不过伊修雷尼亚帝国在巨大骑士的帮助下，占领了东部几乎所有的领土，想要前往东北的最终目的地，这里就必须突破由当·兹阿库（ダン・ズアーク）将军镇守的巴兰（バラン）要塞。不过光靠列车部队自身的力量很难突破，这就需要这里的反伊修雷尼亚帝国组织的帮助，于是接下来要做的就是和反伊修雷尼亚帝国组织的头目玛古斯（マグス）取得联系，而另一方面，黑骑士库莱布（クライブ）也在皇帝马德拉斯（マドラス）的首肯下开始着手对列车部队的调查，之前遇到过的神秘组织“黑翼”自然也没闲着。



骑士を倒すもの

任务等级	21	任务种类	封印解除&讨伐
目标	封印全部解除&ユマンド		
场所	マグスの森		
地形	森		

森林的版图比较大，不过有许多地方都是可以无视的，不贪图经验和宝箱的话很快就能到达BOSS所在的区域。森林里的敌人总体实力不算强，不过降低命中率的魔法非常讨厌，建议出战前先给装备适当进行命中方面的强化。关底要面对两场BOSS战。首先是“黑翼”的成员ダダデロス和ユマンド，ユマンド的实力不强，可以集中火力优先解决掉，之后让主角嘲讽ダダデロス就没什么难度了，不过需要注意ダダデロス有喷毒的招式，中招后最好立刻解除异常效果。第二场战斗要面对ユマンド召唤出来的ディザスター，这个家伙攻击力不低并且附带麻痹效果，并且还会使用各种降低属性的魔法，各种回复手段自然不能缺，HP不多时会追加使用激光攻击，激光的攻击力非常高，一定要远离BOSS或者防御住，如果事先给装备进行了HP或防御方面的强化，那么打起来会轻松不少。



剧情

“黑翼”方面果然开始了行动，令人意外的是“黑翼”的首领竟然是一名继承了贝尔克王家血统的少年，而且他们的目的似乎和列车部队一样，但是各种极端的做法始终让人觉得可疑。在打败了尤曼德（ユマンド）召唤出来的魔界怪物后，玛古斯承认了列车部队的实力，并且正式加入到了共同对抗伊修雷尼亚帝国的行列中。

要塞突破

任务等级	30	任务种类	封印解除&讨伐
目标	封印全部解除&ダン・ズアーク		
场所	バラン要塞		
地形	ダンジョン		

要塞的地形不算复杂，但是区域很多，而且要塞里的敌人会使用睡眠魔法，建议战前购买或合成出一件抵抗睡眠的装备再来挑战。要塞里的杂兵中，イシュレニア将军的防御力和HP都非常高，遇到这种杂兵最好像对付BOSS那样让主角吸引仇恨后慢慢打，当然其余的杂兵要先清理干净才行。

最深处等待大家的自然是ダン・ズアーク将军，需要连续完成三场战斗。第一战的对手是ダン・ズアーク将军和两个ギガース巨兵，他们的HP都不低，不过攻击力不算太高，主角实力够强的话可以将他们全部嘲讽来攻击自己，然后和同伴共同合力击杀掉ダン・ズアーク将军，只要干掉将军，剩下的两个大家伙就没什么威胁了。第二战要面对的是将军变身而成的ギガース・甲伍式，依旧是主角嘲讽然后防御关键攻击，需要注意的是这个家伙的攻击力非常高，要是同伴被攻击一定要及时回复。再次打倒将军后，クライブ出场并变身为黑骑士，黑骑士的攻击会附加异常属性，并且还会群体攻击，好在攻击力不算高，注意回复可以避免成员阵亡。



黒騎士
ふむ、この要塞も、ここまでのようですね。
もう少し楽しみたかったのですが、残念です。
…ここは一度、撤退しますか…。

第四章

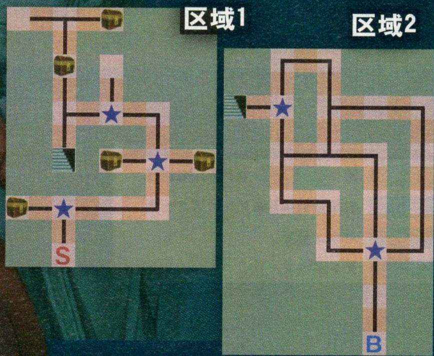
王家の封印

剧情 好不容易突破了伊修雷尼亚的阻碍，但“黑翼”并没让大家省心，就在列车部队攻打要塞的时候，“黑翼”已经占领了东方的贝尔克王国，为了争夺炼水晶的支配权以及阻止“黑翼”的疯狂行为，列车部队马不停蹄地赶往贝尔克王国的“炼之封印窟”。

异界の封印

任务等级	31	任务种类	封印解除&讨伐
目标	封印全部解除&ネスガル		
场所	レンの封印窟		
地形	雪原、封印窟		

这个任务里的杂兵实力不强，不需要刻意练级就能轻松对付，不过地图非常大，特别是区域2，地形比较复杂，不想浪费时间就按照地图所示解除所有封印后前往终点挑战BOSS吧。本任务要面对两场BOSS战，首先要面对的是继承了王家血统的ネスガル和变身后的ダダデロス，他们的实力很弱，我们只要变身后就可以轻松干掉这两只，需要注意的是ダダデロス会喷毒，可以在进入第二场战斗前先解毒并进行全体回复。第二场战斗要面对的是ネスガル变异体，不过这个家伙并不难对付，虽然攻击力比较高，但出招比较慢，我方输出够高的话还可以在其使用某些招式时将其打成部位破坏状态。一般来说部位破坏+新学会的合体技就可以取得战斗的胜利了。



区域1 区域2

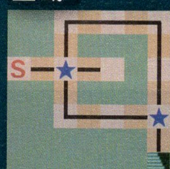
最后の战い

任务等级	40	任务种类	封印解除&讨伐
目标	封印全部解除&シャズラン变异体		
场所	レンの封印窟		
地形	封印窟		

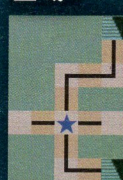
虽然地图增加到了3个区域，不过每个区域的版图都不大。敌人和前一个主要任务差不多，难度不算高，注意区域3的使役兽エンズ的攻击力较高，为保证队员的安全，建议让主角一个个嘲讽过来杀掉，关键攻击记得防御。

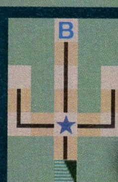
最后一个任务需要面对两场BOSS战斗，一开始要面对的是シャズラン变异体，这个家伙前期除了会给我方施加沉默状态外没什么威胁，HP不多时他会使用范围火魔法，攻击力虽然不算太高，但需要专人进行群体回复，如果队伍中没有回复职业，那就只有靠主角自己吃药了。总体来说难度不高，蓄积的必杀槽留着对付下一个BOSS。第二场战斗要面对最终BOSSレン・ドルバウゼ，前期嘲讽后和对付初期的BOSS没有区别，防御关键招即可，HP被削减到一定程度后，BOSS开始使用群体攻击，不管拍地还是激光的威力都非常高，此时就毫不犹豫地使用合体技吧，之后主角的任务就是不停吃全体回复药，空闲时砍两刀，等再次蓄满两格能量槽时BOSS的血量基本就见底了，使用合体技就能完成战斗观赏结局了。

区域1



区域2





区域3

剧情 虽然成功击败了继承了王族血统的内斯加尔（ネスガル），但“黑翼”里那个神秘人夏兹兰（シャズラン）却通过异界之门召唤出了由巨大炼结晶组成的怪物炼·多尔巴乌泽（レン・ドルバウゼ）。虽然可以拼死消灭这个怪物，但是消灭怪物会导致其体内的炼之力爆发，其结果是整个贝尔克王国灰飞烟灭，再加上主角此时受怪物体内力量的影响行动不便，队长卡西乌斯果断作出了撤退的决定。

返回列车后，主角将刚才在洞窟里听到的声音告诉的大家，原来那道绿光是贝尔克王国当年封印了炼·多尔巴乌泽的英雄，同时也是贝尔克王国初代国王奥古斯特（アウグスト）的意志，而继承了初代国王意志的主角必须选择一人来继承真正的王家之血，只有这样才能和继承了王家之血的人一起封印炼·多尔巴乌泽。

剧情之后可以和安薇艾塔或琪露卡对话，选择她们其中一人继承王家之血，之后便可以直接挑战最后一个主线任务了，不需要像之前那样完成7个地域任务。



传说因你而创造！



作为将“《传说》系列”历代角色收录其中的派生作品，《世界传说 光明神话》不知不觉已经推出到第三作。《光明神话3》更丰富的登场角色和更完善的战斗系统自然是值得一试，而故事层面上，本作将前两作联系在一起，虽然不知道还会不会推出续作，但对于追随全三作的玩家来说这也算有一个完满的交代。

文 酷洛洛&雷伊

RPG	世界传说 光明神话3 テイルズオブザワールドレディアントマイソロジー3		
NBGI	2011年2月10日	日版	1～4人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

创建角色

选择New Game后游戏会要求玩家创建一名角色，而这名角色将作为玩家的分身在游戏中担任主人公。这里可以设定角色的姓名、性别、初期职业、身高体型、发型、面部、肤色（肌の色）、胜利姿势（胜利ポーズ）、语音（ボイスタイプ），玩家也可以选择随机（ランダム）让系统为玩家进行随机配对（尽管有些很雷人），全部设置好后选择决定将正式开始游戏。

前作存档联动

本作可以在EXTRA选项インポート中，分别与《光明神话》、《光明神话2》、《换装迷宫X》存档进行联动，获得相应的称号和装备特典，其中所得的装备会保存在船上的仓库中。

《光明神话》

称号“テレジアの救世主”
任务“异世界のディセンダー”
装备“クラシックレザー装备一式”

《光明神话2》

称号“グラニデの救世主”
任务“秽れの王”
装备“トライアル装备一式”

《换装迷宫X》

装备“クラースの帽子X”
装备“エターナルソードX”
装备“慈爱の杖X”

游戏的基本流程

和前两作一样，通过不断完成任务去触发剧情，而本作接受任务主要找大厅（ホール）的アンジュ，其中“重要任务”为游戏中的主线任务，当完成一定数目的非主线任务后就会出现，另外还有一些《传说》角色的个人特殊任务，这些任务同样不影响剧情的进展，其中还有不有特殊任务影响其他角色的加入。

职业

游戏开始时玩家要从初期职业中选择其中之一，当成为工会的一员后，玩家就可以与班鲁迪亚号（バンエルティア号）的アンジュ选择转职（转职する）。和前作一样，本作的初期职业一共有7个，而上级职业则增加枪手，要转职为上级职业，需要相应的下级职业达到30级，以下是各职业的转职条件。

全职业转职条件一览

职业	条件
战士	初期
剑士	初期
格斗家	初期
狩人	初期
盗贼	初期
魔术师	初期
僧侣	初期
大剑士	战士Lv30
双剑士	剑士Lv30
枪手（ガンマン）	狩人Lv30
拳法家（モンク）	格斗家Lv30／僧侣Lv30
主教（ビショップ）	魔术师Lv30／僧侣Lv30
魔法剑士	剑士Lv30／魔术师Lv30／僧侣Lv30
忍者	格斗家Lv30／狩人Lv30／盗贼Lv30
海贼	盗贼Lv30／枪手Lv30
圣骑士	僧侣Lv30／大剑士Lv30

船内设施

除了进入迷宫，主角与众传说角色都是在班鲁迪亚号内进行活动。除了之前所说的大厅，船上还有各种各样的设施，按□键可以观察船内各层的地图以及可触发的事件，而不同层之间可以利用START进行快速移动，十分方便。

商店

在船内1楼的右下角是商店区，这里包括武器店的キュッポ、防具店的ピッポ、道具店的コーダ、锻冶屋的ポッポ、以及GP点数交换店的アーダ，其中GP交换点需要通关后才会开放。

型纸交换

在1楼最右上角的房间与ロックス对话是，如果玩家身上收集一定数量的型纸。就可以交换相应的特别装备。

锻冶屋

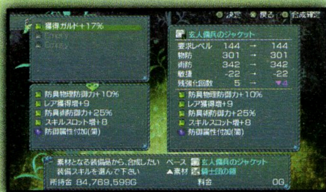
游戏进展到一定阶段，船上商店的右边就会开放锻冶屋，在这里玩家可以对武器和防具进行合成和强化。锻冶屋有自己的锻冶等级（锻冶ランク），随着玩家完成相应的特殊任务，锻冶等级就会提高，可使用的强化素材就越多。武器和防具都具有自己的强化次数上限（残强化回数），每进行一次合成或强化都会消耗一点，若次数变为0则无法再进行合成和强化。

合成

每一件装备都有强化槽，而部分装备的强化槽更附带了装备技能，玩家可以将同为武器或防具的两件装备进行合成，把该装备上的技能转移到另一件装备上。合成时玩家选择的第一件武器为基础装备，而第二件则为素材装备，注意当玩家把素材装备上的技能转移到基础装备上后，素材装备就会消失，因此进行合成前需要分清楚哪件装备需要保留。另外合成需要支付一定的金钱，转移的技能越多，所需要的金钱也越多。

强化

利用强化素材可以对武器进行强化，强化后武器的基础能力会有显著的提升。强化所用的素材越珍贵，所强化出来的效果也就越好，不过注意强化后的武器所需等级也会相应提高，因此强化前要考虑是否适合目前角色等级使用。



锻冶屋相关任务一览

任务名	出现条件	相应奖励
ポッポを探してくれキュ！	完成“暁の从者、潜む”	开启锻冶屋
黄金の槌を探せ！	完成“创世の时を知るモノ”	锻冶屋等级2
灼热のコークスを探せ！	完成“水の上をすべる花”	锻冶屋等级3
疾风のフイゴを探せ	完成“宙からの贈り物 ショップ”	锻冶屋等级4
纯洁の装束を探せ！	完成“封印次元を展开せよ”，锻冶屋等级4	锻冶屋等级5

生产

本作的物品制作部分分为三大类，包括料理、果冻（グミ）、瓶（ボトル）三种。料理可以在迷宫期间发挥各种增益效果，例如最大HP提升、攻防提升、获得资金增加等；而果冻则是我们常用的战斗道具，多为HP、TP回复；瓶则为战斗和迷宫内的支援道具，如状态异常回复、复活等。生产物品需要相应的调和表，随着游戏过程中打开各种宝箱、以及完成道具商店中小老鼠コーダ的委托任务，可以获得更多生产相关的调合表。

作战・队列

设置队伍的出击位置以及NPC的战斗风格，初期只有初级战术可以选择，完成重要任务“暁の从者、潜む”后会开启中级战术，战斗优先选项也会增加，完成重要任务“创世の时を知るモノ”后会开启剩余的战术指令。根据角色特性适当调整战术，对战斗有着相当重要的作用。

基本行动	效果	队列位置
自由战斗	根据自身职业特性选择战斗方式	不影响
全力战斗	不考虑剩余TP全力进攻	不影响
近接战斗	经常靠近敌人展开战斗	靠近敌人
后方战斗	经常远离敌人以进行战斗	远离敌人
支援战斗	以辅助和支援攻击为中心进行战斗	远离敌人
防御战斗	防御比重较高的战斗方式	不影响
节约战斗	不使用TP进行战斗	不影响

关于保存

玩家可以在船上以及地图画面上任意保存，但进入迷宫后玩家的保存操作将受到限制，这时里惟一能保存的方法就是前往迷宫的“光之几何学场”，避免游戏途中GAME OVER，遇到光之几何学场要记得先保存。

战斗系统解说

遇敌

游戏采用可见式遇敌，战斗前所有怪物均为可见，玩家与怪物接触后就会发生战斗，而根据与怪物接触的状况也可以分为蓝色、红色、白色三种。蓝色为我方抢先进攻，主动接触怪物背部就会出现，战斗时怪物会背对我方，部分怪物会出现气绝状态，是我方进攻的好时机；若反之则为红色状态，因此平时要注意避免遭到怪物的偷袭，白色则是互相正面接触，战斗时双方均为正常状态。另外还有一种黄色的遇敌，这时玩家无法选择逃走指令。

战斗操作一览

按键	作用
滑杆	移动
←／→	水平移动
△	战斗菜单
○	攻击
×／方向键+×	术技
□	防御
□+↓	术防御
□+↑	跳跃
L	更换技能栏
R	更换目标
L+R	极限突破
L+↓+R	光明疾驱
L+←／→	更换特技栏
SELECT	切换战斗模式
START	暂停
战斗菜单下START	更换主控角色

战斗菜单解说

①状态栏：显示角色的HP、TP以及极限槽，最左一名为当前玩家的主控角色

②当前锁定目标。

③连技数与伤害。

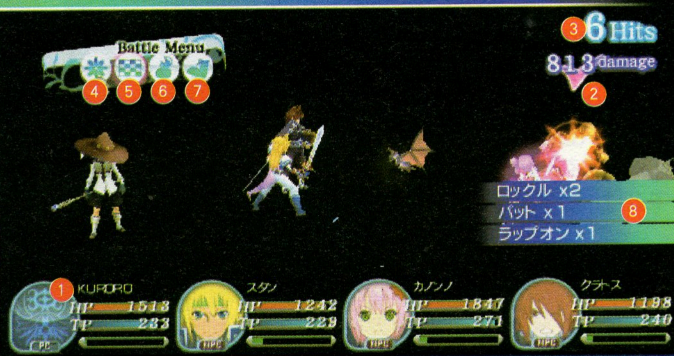
④术技设定：设置特技和术的快捷方式。

⑤基本行动、优先行动设置：设置非主控角色的战斗风格与行动优先值

⑥道具使用。

⑦逃走。

⑧敌方组成。



三种战斗模式

战斗中通过SELECT键可以切换主控角色的行动模式，包括AUTO、SEMIAUTO、MANUAL三种。

AUTO：由电脑全权控制主控角色。

SEMIAUTO：由玩家操控角色，当队目标发动攻击或技能时，会以该目标为方向前进，以达到当前攻击和技能有效的范围，是最常用的行动模式。

MANUAL：全手动模式，玩家的操作会忠实地反映在战斗中，由于没有SEMIAUTO的行动辅助，攻击时要注意有效距离。

连技的基本组成

“《传说》”系列的传统连技规律，游戏中每一个招式都会有其特性说明，一般来说都是以“特技→秘技→奥义”这模式展开攻击，要有效率地进行攻击，这点是不能忘记的；其中术为独立体系，除秘奥义外不能衔接任何招式。

极限突破（オーバーリミット）

当状态栏最下方的绿色极限槽涨满（显示为“MAX”）时，按L+R键就能发动极限突破。发动时极限槽会徐徐减少，而期间攻击力、防御力、敏捷值大幅提升，术咏唱时间缩短，异常状态回复，使用术技不消耗TP，受到攻击不硬直，该模式是一口气击倒敌人的有效手段，同时极限突破也是发动秘奥义的首要条件。



光明疾驱（レデイアントドライヴ）

同样在极限槽涨满时发动。按住L+↓不放再按R键就能发动光明疾驱。发动期间使用术技不消耗TP、无视特技→秘技→奥义的连技规律、术咏唱时间为0，因此在光明疾驱状态下，角色所学得所有术技都能够无间隔连续使用，既可以使用回复术在短时间内回复体力，也可以用各种攻击特技和术进行眼花缭乱的爆发连击。不过注意光明疾驱期间受到攻击是会出现硬直的，也不能使用秘奥义。

秘奥义

角色在45级时就会自动学得秘奥义，在极限突破期间使用奥义或术时长按○键就能发动。秘奥义威力巨大，在BOSS战有着非常可观的输出，但使用后极限槽就会立即清空，因此发动时机最好为极限突破即将完结的时候，可以更有效率地运用极限突破打击对手。

逃走

在战斗时只要按△呼出战斗菜单，然后选择逃走指令即可，等待时间结束后就能成功逃走。

状态异常・变化效果一览

名称	效果
毒	HP随时间逐渐减少，战斗结束后持续生效
衰弱	HP上限减半
封印	无法使用术技
マヒ（麻痹）	一定几率无法进行攻击等行动
石化	无法进行一切行动
气绝	一定时间内无法行动
战斗不能	HP变为0时的状态，无法进行一切行动
攻击力アップ/ダウン	通常攻击与技的威力上升/减少
防御力アップ/ダウン	受到敌人的攻击伤害减少/上升
术攻击力アップ/ダウン	术的威力上升/减少
术防御力アップ/ダウン	受到敌人的书攻击伤害减少/上升
敏捷アップ/ダウン	攻击的会心率上升/减少；受会心一击几率减少/上升
异常状态防御	不受异常状态影响
状态变化防御	不受负面状态变化影响
咏唱速度アップ	术的咏唱时间减少

游戏流程攻略

1.前往自由工会（アドリビトムへ）

本作的故事发生在受世界树的恩惠而获得不断发展的世界鲁米纳西亚（ルミナシア）。开篇剧情系列老玩家应该很熟悉了，主人公（名字由玩家自定义）从天而降，除了自己的名字之外记忆全失的他邂逅了少女卡侬诺（カノンノ），卡侬诺建议无处可去的主人公跟她一起下山到船上去。剧情之后前进可发现存盘点。在桥边调查机关可放下桥梁，过桥之后是第一场战斗，轻松获胜之后得到第一个称号“战いの火盖”，因为有经验值加成，记得马上装备上。一路往ルパ

ーブ溪谷下流方向前进，巨大的飞船班鲁迪亚（バンエルティア）从天而降出现在主人公面前，这也是他今后的据点。

迎接主人公的是来自《无限传说》的安洁（アンジュ），作为自由（アドリビトム）工会的会长，她希望主人公在恢复记忆前能够作为工会的一员留下来。此时卡依诺会带主人公前往船上各处和其他工会成员打招呼。在船上按□键可以查看船内地图，按十字键的左右可以切换查看地图上的各个房间，按上下则可以切换楼层，地图上标有Event记号的即为有剧情触发的地点，其中橙色的为主线事件，蓝色的为支线事件，一目了然。根据地图上的提示分别前往1楼的研究室、医务室、2号室、食堂可触发主线剧情。全部对话完毕后回到安洁处与之对话，可接到第一个重要任务“退治のやり方”，目的是前往コンフェイト大森林消灭10只プチプチ。这里大概说一下迷宫中宝箱的问题，红色的宝箱是每次进入迷宫时会重新出现的，而绿色的宝箱只能取得一次，蓝色的宝箱是任务中需要寻找的关键道具。完成这个简单的任务之后回到船上，在前去商店触发主线任务前，可以先去食堂和洛克斯（ロックス）对话，今后将收集的型纸交给它，达成数量要求即可交换到装备。

前往商店可学习购买道具，对于RPG玩家来说这应该是小菜一碟。回到安洁处，她建议主人公前去B1F和其他之前没见过面的成员问好，分别在B1F的机关室、5号室、6号室、9号室、10号室与成员们对话即可。全部对话完毕后回到1F大厅，新的主线任务“采掘のやり方”出现，目的是前往ブラウニー坑道深处采掘3块铜。依然是很简单的任务，迷宫中原本关闭的门可通过踩机关和开开关的方式来打开。

交完任务后去B2F的各个房间与剩下的一批成员打招呼（没办法，工会的人实在是太多了），全部拜访完毕后菜单“ライブラリ”选项中的“人物名鉴”项目开启，玩家可以在此查看本作中《传说》角色们的出处与档案。回安洁处可接到下一个重要任务“入队试验”，目的是和卡依诺一起前往ルバーブ连山挑战ガルーダ。ルバーブ连山即游戏开始时的那个山岳场景，前进途中卡依诺会教主人公一些生产相关的知识，这样就能在菜单中进行生产了。BOSS位于游戏最初主人公与卡依诺邂逅的那个场景，战斗难度不高，注意用连续技就可让它无还手之力。



完成任务后回安洁处，主人公经过重重考验，终于正式成为了“自由”的一员，在获得称号“アドリビトムの一员”的同时，菜单中的“あらすじ”（剧情大纲）等项目也开启了。今后在安洁处除了可以接取各种任务之外，还可以编成战斗队伍以及进行转职。

2.被预言的存在（预言された存在）～3.挑战萨雷（サレに挑む）

和前作一样，本作的主线剧情和重要任务都是通过不断完成支线任务才会出现的。因此当发现无法触发新的重要任务时，只要完成一定数量的支线任务再回1F大厅即可触发新的剧情。

完成一个任务后回到1F大厅会听到同伴们讨论救世主（ディセンダー）的传说。相传救世主是在世界遭到危机时诞生自世界树的勇者，他来到人间后会丧失一切记忆，从人类那里学习各种知识并一天天变得强大，在拯救世界于危机之后，他会重新回到世界树。同伴们不由自主地将“救世主”与主人公联系了起来，因为他正好也失去了记忆，并且刚出现的那天世界树发出了神奇的光。

完成支线任务回到大厅，会听到安洁和卡依诺讨论这个世界上的各国正围绕着现代能源“星晶”纷争不断的事情。继续完成任务，回到1F大厅会遇到来访的娜娜莉（ナナリー）和哈罗尔德（ハロルド），两名来自《宿命传说2》的新同伴加入。

再完成一个任务后回到大厅，会发生洛克斯给卡依诺买绘画本的剧情，前往操舵室把漏给的画笔交给卡依诺，发现她笔下的画都是一些连她自己都不知道的场景，但她却相信这些地方真的存在。之后回大厅会出现新的重要任务“ヘーゼル村の者との接触”。克莱雅（クレア）的村子ヘーゼル村由于过度开采星晶导致土地贫瘠、民不聊生，她委托大家将一些药品和物资交给在コンフェイト大森林的村民，该任务维格（ヴェイグ）、敏特（ミント）和辛格（シング）三人会强制同行。来到森林的尽头发生剧情，主人公等人见到的并不是接头的村民，而是《重生传说》中的反派萨雷（サレ），他手上挟持着ガルバンゾ国的公主艾斯特尔（エステル），目的是要挟敌国。萨雷的魔法攻击威力较大，因此应多用连续技将他打到浮空不让他咏唱，我方等级最好在18级左右。战斗胜利后救下艾斯特尔，同样来自《宵星传说》中的尤利（ユーリ）和リタ（莉塔）赶到，三人决定先跟随主人公一起回船。



4.王女的崛起（王女の决起）～7.红烟（赤い烟）

由于萨雷的掺和，物资最终没有运成。来到1F食堂旁边的1号室，艾斯特尔表示在采掘地区的生物会发生异变，据学者们表示这是由于过度采掘当地的星晶所致，但是国家的评议会不仅不进行调查，反而因蛊惑民众罪逮捕了学者。艾斯特尔正是因此而离开国家展开调查的。



完成一个任务之后，尤利、艾斯特尔和莉塔成为同伴，新的重要任务“星晶采掘迹地への调查”也在此时出现，目的是与菲莉娅（フィリア）、里德（リッド）和艾斯特尔前往ガルバンゾ国在大森林的星晶采掘旧址进行调查。前往之前和萨雷战斗的地方会发生BOSS战。敌BOSSデカオタ弱点为火属性，建议我方等级在20级左右，否则打起来会比较辛苦。战斗胜利之后出现隐藏道路，继续前进，来到ヘーゼル村星晶采掘地迹，发现这里的植物由于星晶开采过度已经无机物化。此时来自《重生传说》的尤金（ユージン）和提特律（ティトレイ）赶到，一行人一起回船。去B2F的13号室可让尤金和提特律成为同伴，另外也可去商店和柯达（コーダ）对话触发支线任务，去2号室和克雷斯（クレス）对话可触发任务“やさしい兄贵”，该任务可让切斯塔（チェスター）成为同伴。

不断完成任务，之后回船前往B2F的12号室，《永恒传说》的基尔（キール）和梅露迪（メルディ）加入队伍。基尔与众人分享了自己之前收集到的情报，出现生物异变的场所都会出现类似红烟的东西。重要任务“续・星晶采掘迹地への调查”出现，前往オルタータ火山进行调查，那里最近正好采掘过星晶。此任务威尔（ウィル）和露比娅（ルビア）会强制同行。在火山深处，众人发现了大量死亡的黑曜玉虫，而地底也像传闻的那样冒出了红烟，它们行动起来就像有意志的一样。在虫的尸体堆中，威尔发现了一只幸存的黑曜玉虫，他把虫子带回了船，准备今后对它进行观察研究。

8.黑曜玉虫（コクヨウ玉虫）～10.红烟异变（赤い烟の変化）

完成一个支线任务之后回到大厅，来自《宵星传说》的雷文（レイヴン）和朱迪丝（ジュディス）加入队伍。

再完成一个任务，有个名叫乔安（ジョアン）、一脸病怏怏的村民来到了船上。他从モラード村而来，希望自由工会能护送他前往ブラウニー坑道的深处，据说那里有能够治疗他的不治之症的东西。重要任务“病を治す不思议な存在”出现，珐拉（ファラ）、玛尔塔（マルタ）为强制同伴。前往坑道深处被铁门挡住的地方发生剧情，乔安会帮忙打开门，之后继续前进。BOSS战的敌人是两只ストーンゴレム，攻击力非常高，弱点为风属性。战斗胜利后，正像他的朋友米盖尔（ミゲル）所描述的那样，在接触到了红烟后，乔安立刻就痊愈了，仿佛之前从未得过什么大病。主人公不禁想起了看到黑曜玉虫尸体时飘起的红烟，内心一阵不安。

继续完成任务，来到B2F的17号室触发主线剧情，《无瑕传说》的斯帕达（スパーダ）加入队伍。根据他上船前得到的情报显示，红烟的存在已经被大众所知晓，而且它像获得了进化般呈现出花、虫等各种形状。而人们对红烟的认识，也从原本的“包治百病”上升到了“能实现愿望”。

完成一个任务后回船，在研究室，众人发现之前饲养的黑曜玉虫开始了变异。它用来呼吸的气门，包括口和眼睛等已经全部消失，看上去就像一块没有生命的矿物一般。大家纷纷推测这是红烟带来的不良后果。与此同时，モラード村的村长托马斯（トマス）前来拜访，他给自由工会带来了一个奇怪的委托。

11.奇怪的委托（奇妙な依赖）

安洁处出现重要任务“魔物の搬送”，此任务伊莉娅（イリア）和克雷斯会强制同行。托马斯村长希望工会能帮他把之前袭击村子的魔物转移到カダイフ沙漠的绿洲，既然魔物已经被村民所制服，那为什么还要特地把它们放逐到沙漠呢？托马斯还特别嘱咐众人在运送魔物的途中不能打开装有魔物的笼子，到了目标地点后只需打开笼子离开即可，这让主人公等人越听越觉得奇怪。

来到沙漠，一进去走几步就是与巨大沙虫的BOSS战，弱点是水属性，注意队伍中的回复力量，仅靠伊莉娅一个人的话会有些吃力。继续前进来到深处的绿洲，记录点前方发生剧情。装魔物的笼子遭到了突然出现的怪物的袭击，而笼子中的“魔物”遭到冲击醒了过来，它们发出的竟是人的声音。BOSS战的敌人是4只サンドファング，敌人的攻击力非常高且会石化，建议积满气后爆气先干掉一两只，否则要跟4只同时周旋会很吃力。

战斗胜利后打开笼子，里面不出所料是乔安和他那同样由红烟治愈了大病的朋友米盖尔。他们痊愈后不久身体就发生了异变，并开始袭击村子，最终不得不被村里所放逐。看到两人悲惨的模样，主人公不由自主地走上前去，在一阵白光之后，两人原本异变的身体竟然奇迹般地又恢复了原样。



回船后前往1F的医务室可触发主线剧情，此时船上也会出现很多支线剧情触发点，前去，可以触发一些分支任务，并今新同伴加入。来到医务室，乔安和米盖尔已经完全康复，由于已经无法再回到村里，安洁将他们介绍到了自己以前工作的教会。

12.现象的原因（现象の原因）～14.前往ミブナ之里（ミブナの里へ）

完成一个任务之后，《幻想传说》的阿洁（アーチェ）成为同伴，她带来了魔法戒指（ソーサラーリング），但目前还无法使用，需要注入自然界的能量才行。重要任务“ソーサラーリング1”出现，目的与尤金和恰特（チャット）前往火山为戒指注入能源，因为两人都不擅长回复，因此队伍中最好再专门安排一位回复型角色。在星晶采掘旧址前一个场景右上方原本关闭的门前调查会发生剧情，恰特帮助大家打开了绿色的门，之后便可继续前进。深处的记录点之后与BOSSフィアブロンク发生战斗，弱点属性是水，相比上一个重要任务的BOSS战来说难度不高。战斗胜利后继续前进，在注入了能源之后戒指就可以使用了。今后按□键可发射火焰，从而打开一些机关，利用这个方法射中场景左边红色的开关即可结束任务。

完成一个任务后到食堂触发主线剧情，红烟的情报依然屈指可数，克拉特斯（クラトス）建议去找精灵问一下。重要任务“ミブナの里へ向かえ”出现，前往与精灵有交流的ミブナの里打探情报，此任务克拉特斯和哈罗尔德（ハロルド）会强制同行。在坑道中看到红色的机关就用戒指发射火焰开启，这样就会逐渐打开道路，利用这种方法一直来到最深处挡住的门前，调查之后克拉特斯会把剑插入机关帮助大家打开道路，继续前进就可以来到4层采掘区，注意地上的尖刺不要踩，否则会伤血。在地面有4个机关的地方，按照“上右下左右上下左”的顺序踩地上的开关即可开启道路，注意正方向是挡住的门的方向。沿途哈罗尔德会捡到晓之从者的传单，这是一个等待着救世主出现的新兴教团，正在到处拉人入教。

记录点后方是BOSS战，敌人在受到一定攻击之后会分裂。战斗胜利后椎名（しいな）出现，原来刚才的敌人是她用自己的光气丹术造出来的人造精灵，目的是保护村子不受侵犯。既然是老熟人了，克拉特斯直接道明来意，但椎名表示自从ミブナの里周边开始开采星晶以来，精灵已经不见了，不过她表示可以帮大家查查文献看一下哪里还有精灵。

15.灵魂炼金术（ソウルアルケミー）～18.拉泽莉斯（ラザリス）

椎名带来文献之后，前往B1F的7号室发生剧情，铃（すず）以及来自《仙乐传说》中的罗伊德（ロイド）、柯莉特（コレット）、椎名成为同伴。莉塔（リタ）问起了椎名光气丹术的原理，这似乎和她一直所追求的灵魂炼金术有着渊源。所谓灵魂炼金术，就是操作物质情报（ドクメント）令生物发生变化的技术，但要驾驭这种技术，对常人来说几乎不可能。

完成一个任务之后回到1F大厅，世间已将红烟视为实现愿望的存在，为了不让平民百姓接触到红烟，安洁建议工会成员前往ルバーブ连山进行调查。新重要任务“愿いを叶える存在”出现，提特律和梅露迪强制同行，本任务无BOSS战。进入迷宫后往山顶方向走，发现之前关闭的铁门打开了，从此处前进。来到记录点前方，众人发现了被红烟雾所包围的人形生物，正想上前，半路却杀出了晓之从者的人，他们认为红色人形生物就是救世主，趁主人公等人不注意放烟雾弹把红色生物抢走了。回到船上，大家一致认为不能让红色生物落入晓之从者手中，如果教团的人把其当作信仰对象不断接触，那么事态的发展将变得不可控制。

来到研究室，莉塔的研究结果表明，之前拿来观察的黑曜玉虫之所以发生变异，是因为它的物质情报遭到了侵蚀篡改。而改写的物质情报，似乎是这个世界上并不存在的。红烟就是这样通过与其他生物进行接触来篡改生物的物质情报，并令自己易容。椎名提出了一个假

设，红烟会对生物的愿望发生反应，当接触对方的意愿时，从对手的物质情报那里学习并得到进化。但目前最不明白的一点在于，这么做的目的是什么。

回到1F大厅，来自《圣恩传说》的阿斯贝尔（アスベル）和索菲（ソフィ）出现，他们听说艾斯特尔被人诱拐到这里，奉命把她带回去的。来到1号室，艾斯特尔说明了自己离开国家的真正原因，阿斯贝尔为了保护她，与索菲一起加入了工会。

继续完成任务，回到1F大厅后《深渊传说》中的杰伊德（ジェイド）、娜塔莉娅（ナタリア）和缇娅（ティア）来访。前去4号室，杰伊德表示他所在的国家发生了暴动，而这一切都是晓之从者在背后引导煽动的。三人加入队伍后，重要任务“暁の从者、潜む”出现，目的是前往アルマナック遗迹中晓之从者的据点进行调查，并把之前那个红色生物从他们手中夺回来，此任务安洁和杰伊德会强制同行。

进入遗迹后从西边的道路前进，一直来到深处，在记录点前发生剧情。在据点发现了两个晓之从者的信徒，他们把红色生物称为救世主拉泽莉斯，并称从她那获得了神力。众人解释道那并非救世主，但两人显然听不进去，一场战斗在所难免。两名从者没有特别的弱点，集中一个先打倒就行，相对来说战斗难度还是很低的。战斗胜利之后，两个信者身上发出了红光，随即变成了怪物的样子，看到自己样子变得如此恐怖，两人害怕地逃往深处向拉泽莉斯求救。追到深处后发现拉泽莉斯，她看上去长着人类少女的模样。拉泽莉斯表示自己和主人公等人所在的鲁米纳西亚一样，是个原本应该诞生的世界，这让主人公听得一头雾水。在表达了对鲁米纳西亚的强烈不满后，拉泽莉斯轻易把主人公一行打倒在地并离去。主人公用自己的力量帮变成怪物的信徒们恢复了人形，而信徒们也开始相信，像那样对他们见死不救的拉泽莉斯不可能是救世主。



一），他误以为主人公一行是来劫持精灵的，向主人公发起攻击。里希特的HP在4万左右，因为是单枪匹马，所以威胁并不大。战斗结束后，冰精灵塞露希斯（セルシウス）出现，她开门见山地说主人公就是真正的救世主。冰精灵虽然对世界的诞生和创世时的事情并不知晓，但她却告诉了大家被星晶封印的“巨大灾厄”、也就是拉泽莉斯的事情。冰精灵和里希特为了帮助救世主，与他一起来到了船上。回船后前往甲板，里希特和塞露希斯正式成为同伴。塞露希斯告诉大家，在遥远的太古，人类是接近精灵的非物质存在。人类的祖先自己用灵魂炼金术设计了物质体，也就是现今的人类，从此，人类开始在星球上繁衍。知道当时创世的人类祖先虽然已经不存在了，但他所留下的古建筑天空城（ヴェラトローパ）却依然存在，但这个古建筑处于非物质化状态。

此时支线任务应该已经不少了，商店中的“ポッポを探してくれキュ！”任务建议先做，这样商店中强化装备的店铺就可以开启。不断完成任务，前往1F发生主线剧情，哈罗尔德研究出了前往天空城的办法，那就是令其物质化。前去甲板，哈罗尔德发明了触媒装置，但由于还处于测试阶段，因此意外地将异世界的凯伊路（カイル）、莉娅拉（リアラ）、裘达斯（ジューダス）和罗尼（ロニ）穿越到了船上。先去1F大厅再去医务室，之后前往研究室后来自《宿命传说2》中的4人加入。

19.洛克斯与卡依诺（ロックスとカノンノ）～21.人类祖先（ヒトの祖）

完成支线任务后回到大厅，卡依诺说洛克斯正在找主人公。前去食堂，洛克斯准备好了美味的食物，它告诉主人公卡依诺的父母原来都是军医，但不幸的是在她出生一个月后就殉职了，从那时起它就一直帮助照看卡依诺。

完成一个任务后，去2F操舵室找卡依诺对话。之后回1F大厅，得知有新成员来到。去1F的3号室，来自《深渊传说》的卢克（ルーク）、阿修（アッシュ）和梵（ヴァン）三人加入。再完成一个任务，回到1F会发生剧情，恰特说在灵峰アブソール发现了奇陆地点，这样就可以前往那里寻找精灵询问最近出现的一连串事情了。新的重要任务“雪山の中の精灵”出现，此任务艾米尔（エミル）和凯乌斯（カイウス）会强制同行。在山顶众人等待众人的并不是精灵，而是红发男子里希特（リヒタ



22.海泽尔村的移民（ヘーゼル村の移民）～23.天空城现身（ヴェラトローパ、现る）

来到1F大厅，维格等人表示之前ヘーゼル村的村民们被帝国强制带到更远的地方去进行星晶的采掘，为了营救他们，维格、尤金、提特律、阿妮暂时离队。重要任务“ヘーゼル村の民を救え”出现，铃和尤利强制同行，因为两人都不会回复，因此建议安排一名僧侣角色在队伍中。此任务的目的是要把那些还留在村里活在水深火热中的村民们转移到工会正在建设的理想乡（オルタ・ビレッジ）去，但去理想乡必须越过沙漠，因此主人公的任务是保护村民们在迁徙途中不受魔物的侵袭。这是一个比较麻烦的任务，进入沙漠后从巨大旋涡左侧原本挡住的门前进，一路上有很多巨型沙虫，很是讨厌，而BOSS是只巨大的蝎子，注意它的毒攻击。战斗结束后为村民们的迁徙扫清了障碍，回到船上，之前离队的4名同伴也重新归队。

安洁表示哈罗尔德的实验似乎陷入了瓶颈，前去研究室，得知要让天空城出现就需要得到它的物质情报。完成支线，建议去尤利那接任务，可让弗林（フレン）加入。回1F大厅，卡依诺正在找塞露希斯，想问问她自己画中的风景是否见过。塞露希斯先是摇头，后来却吃惊地从中找出了一张自己见过的风景——图中画的正是天空城的样子。卡依诺自己也不知道为什么会鬼使神差地画出这幅画，塞露希斯让主人公立即将卡依诺带到研究室。经卡依诺检测，卡依诺身上的物质情报中包含着异于普通人的部分，而这部分中出人意料地包含着天空城的物质情报。由于展开物质情报会令肉体承受巨大负担，卡依诺体力不支倒下了，暂时离队。



24.创世的见证者（創世を见届けし者）～26.巴鲁巴特斯（バルバトス）

由于得到了天空城的物质情报，哈罗尔德的研究获得了巨大进展，终于可以踏上天空城了。安洁处出现重要任务“创生の时を知るモノ”，同行者为对太古文献了如指掌的基尔和具有从物体读取情报能力的朱迪丝。在迷宫中需要调查四处壁画，而一些道路需要踩下机关后才能开启。从壁画中的内容得知，鲁米纳西亚的世界树吸收了另一个世界，这另一个世界就是拉泽莉斯，也就是塞露希斯所说的灾厄。在天空城的深处，主人公等见到了创世的见证者尼亚塔（ニアタ），他来自一个名叫帕斯卡（パスカ）的已经灭亡的世界。正当尼亚塔告诉主人公等人世界树和世界诞生的秘密时，拉泽莉斯出现并摧毁了尼亚塔。同时，她还在地面上召唤出了高耸入云的巨牙，目的是侵蚀鲁米纳西亚的物质情报并进行改写，最终将其变为本属于她自己的世界吉尔迪亚（ジルディア）。

要想封印拉泽莉斯和她的世界吉尔迪亚，必须创造一个封印次元，而这是由星晶所制作而成的，因此想要再次封印拉泽莉斯就需要大量的星晶，但由于过度采伐，目前世界上的星晶已经严重匮乏。根据情报，通过灵魂炼金术构筑某三种素材的物质信息，就可以起到代替星晶的效果，其中之一是盐水晶，另外两种还没有特定的对象，只是模糊地知道它们是长着翅膀到处飞的果实和全身流汗的面包。

首先要寻找的是盐水晶，重要任务“空色の石”出现，该任务凯伊路和椎名会强制同行。来到坑道后先到6层，在一排机关处根据提示按照○●●○○●●○（○为灭●为亮）的顺序点亮，关闭的门就会打开。之后继续前进会发现有扇门关闭着但找不到机关，此时调查附近如图位置的一盏烛台就会有隐藏开关，打开之后继续前进。又走到无路可走时调查门会发生剧情，椎名会帮忙把门打开。接下去两层会玩得很憋屈，因为地上到处都是落穴陷阱，攻克完第一层落穴后，第二层要在地图右下方位置掉下，然后上到7层之后从如图位置掉下，才可以继续前进。

本任务的BOSS是当时和凯伊路等人一起从异世界召唤而来的巴鲁巴特斯（バルバトス）。老规矩，和他战斗时候不能使用道具，否则他会还以秘奥义秒杀道具使用者。他不仅攻击力高，还会毒攻击，因此建议带上会回复异常状态和战斗不能状态的角色。战斗胜利后顺利得到盐水晶。



27.世界树的想法（世界樹の思い）～28.侵蚀加速（進む、侵食）

完成任务后回到船上，塞内尔说自己要下船去找人，安洁说正好可以拉上主人公一起，出现支线任务“不将な悪汉を倒せ！”出现，完成它可以令库洛艾（クロエ）加入。完成一个任务后回到船上，威尔表示已经知道剩下两种素材是什么了，因为其实它们都在卡依诺的画中出现过，但可惜的是它们都已经灭绝了。剧情之后前往2F操舵室和卡依诺对话。

再完成一个任务，前往大厅后朱迪斯正在找主人公。甲板上朱迪丝拿出了当时从天空城带回的尼亚塔的碎片。朱迪丝表示在读取了上面残留的情报后，发现它所在世界帕斯卡的救世主和卡依诺很像，而且连名字也一样。谈话间卡依诺前来取回自己的绘画本，回去的途中听到了洛克斯的尖叫声，前往食堂，原来是他在整理卡依诺的绘画本时，发现她准确画出了自己父母生前的样子，但他们明明在她出生一个月之后就去世了。

回到大厅，杰伊德建议去调查一下吉尔迪亚的巨牙，重要任务“世界に向けられた牙”出现，罗伊德和裘达斯强制同行。杰伊德给了主人公一把手杖，表示到指定地点之后只要举起它，就可以拷贝巨牙的物质情报。另外他还把“塞露希斯之泪”给了主人公，表示在迷宫中无路可走时使用它就可以打开道路。本任务的BOSS战是两只石巨人，弱点属性为水。战斗结束后会自动使用塞露希斯之泪冻住岩浆打开道路，之后继续前进，来到底层的尽头成功拷贝了物质情报。由于这里已经被拉泽莉斯的世界所侵蚀，周围透露出致命的美丽景色。主人公虽然恢复了部分被侵蚀的世界，但最终却体力不支倒下了。

29.理想乡的问题（オルタ・ビレッジの问题）～32.尼亚塔复活（ニアタ、复活）

完成支线任务后回大厅，杰伊德表示对巨牙的解析已经完毕。根据对巨牙的物质情报的解析得知，巨牙的性质有些接近于将拉泽莉斯世界的情报输送到鲁米纳西亚的通道。而巨牙的周边地区，已经逐渐地被侵袭。侵蚀只要巨牙存在就会发生，即使主人公有着令侵蚀区域复原的能力，但毕竟个人的力量是有限的。当务之急，还是要找到能够代替星晶制造次元封印的东西。剩下的两种素材分别是“钓钟蜻蜓草”（ツリガネトンボ草）和“旋涡菇”（ウズマキフスベ），但两者均已经灭绝。钓钟蜻蜓草早在太古时代就已经绝种，但威尔提议可以去找一下它的化石，说不定利用灵魂炼金术抽取其物质信息，就可以创造出与之相同的物体。

重要任务“化石の思い出”出现，目的是前往遗迹寻找化石。此任务露卡（ルカ）和鲁蒂（ルーティ）会同行。在遗迹入口附近调查三台并排的机器，鲁蒂会帮忙打开道路。之后的谜题很简单，陆续调查带字幕的开关即可开门，最后踩地板的谜题只要按照“RADIANT”的次序踩地板即可。本任务无BOSS战。



完成支线任务回1F大厅触发剧情，前去2F操舵室找卡依诺对话。卡依诺对自己总是不由自主地画出没看过的风景、写出自己都不认识的字而感到困惑，她想知道其中的原因。朱迪斯表示如果是尼亚塔的话可能会知道，它是见证了鲁米纳西亚创世的贤者，也见过其他的世界，可惜的是它已经被拉泽莉斯破坏了。但是尽管如此，卡依诺依然执意要去天空城看看。重要任务“ニアタとの再会”出现。因为之前天空城中通往尼亚塔处的道路已经断开，因此该任务除了卡依诺外，阿洁也会同行，理由是可以坐着她的扫帚飞过去。进入迷宫后一路来到之前与尼亚塔见面的前一个场景深处，发现靠阿洁的力量依然无法飞过去。原路返回到出口附近时发生剧情，发现新的道路，继续前进即可来到之前尼亚塔所在的地方。

卡依诺呼唤起尼亚塔的名字，奇迹出现了，原本支离破碎的尼亚塔重新拼合在了一起，恢复了原样。卡依诺拿出了自己的绘画本给尼亚塔看，尼亚塔表示画中的世界它之前曾经造访过。尼亚塔推测，卡依诺应该是继承了之前的世界的因子。正在交谈时，洛克斯突然慌慌张张地赶来，班鲁迪亚号由于无法保持飞行高度开始下降，主人公一行被孤立在了空中城。但当尼亚塔听到班鲁迪亚这个名字时起表示出了兴趣，它用自己的力量将主人公一行成功送到了船上。

33.班鲁迪亚号的秘密（バンエルティア号の秘密）～36.寻求进化物种（进化种を求めて）

前往B1F机关室，尼亚塔开始检查班鲁迪亚号到底哪里出了问题，同时也得知了一个事实。班鲁迪亚号并不是使用了星晶的内燃装置，而是半永久装置。杰伊德表示，使用这种技术也许可以挽救由于星晶的缺失而走向衰退的鲁米纳西亚。

完成一个任务后回大厅，基尔说发现了为戒指输送自然界能量的新场所。重要任务“ソーサラーリング2”出现，此任务柯莉特和琥珀（コハク）会强制同行。目标地点位于沙漠深处的红色绿洲，BOSS战敌人虽然有4只，但难度并不高。任务完成之后，戒指的能力得到强化，发射出的火焰可以让敌人暂时停止行动，也可以令雪堆融化。

完成一个支线任务后回大厅发生剧情。虽然之前对钓钟蜻蜓草化石的物质情报进行了调查，但几乎都是矿物状态的情报，基本上无法知道钓钟蜻蜓草本身的情报。莉塔将毫无进展的状况告诉了尼亚塔，尼亚塔表示现在世界的环境和星晶诞生时已经有了很大不同，生物也进行了进化和混种。听到这里，莉塔豁然开朗，她决定对钓钟蜻蜓草进化物种的物质情报进行收集。



再完成一个任务，回大厅威尔表示统计出了进化物种。进化物种多达140科2000种，考虑到效率因素，一些位于安全地点的物种就分派给自由工会成员故乡的人或者各国的工会去完成，自由工会只负责高难度物种的收集。重要任务“雪山に继がれた命”出现，前往灵峰收集进化物种，此任务维格和斯帕达会强制同行。进入雪山后从入口的右边道路前进，途中发生剧情，维格听到了克莱雅的尖叫声。来到深处后发现果不其然又是萨雷搞的鬼，他趁克莱雅外出买东西的时候把她抓了起来作为人质，就是想引出维格出现，没想到维格正好自己也送上门来了。萨雷的魔法攻击依然非常强劲，而且在HP不足时会发动秘奥义，因此务必保持队伍中的回复力量。战斗胜利后救回克莱雅，带着收集到的素材回船。

37.脚踏实地的努力（地道な努力）～40.拉泽莉斯的忧愁（ラザリスの优い）

完成一个支线任务后回船，安洁表示工会下一个需要收集的进化物种是“在水上滑行的花朵”，也就是生长在涌泉洞中的尤伦古树。安洁处出现重要任务“水の上をすべる花”，此任务阿修和娜塔莉娅强制同行。另外，此时也可以去杰伊德处接特殊任务“お金大好き”令阿妮丝（アニス）加入。

完成任务后回到船，阿斯贝尔表示想下船找一个朋友，安洁处出现特殊任务“幼驯染み搜索愿”，完成后可令谢莉娅（シェリア）加入。完成一个任务后回船上，尼亚塔告诉众人，在它的本体所在的异世界格拉尼迪（グラニデ，前作的世界）也存在着自由工会、班鲁迪亚号，甚至连自由工会的同伴们在那个世界也存在。听了这席话，卡依诺对世界的延续以及记忆的继承陷入了思考。

再完成一个任务回到船上，得知世界各地的战争已经逐渐休战，在吉尔迪亚的巨牙出现之后，人们终于开始意识到现在并不是进行内部纷争的时候，逾越种族和国家的藩篱，携手走到了一起。娜塔莉娅坚信，经过这次事件之后，总有一天会天下大同。

完成一个支线任务之后，新的重要任务“沙漠の命”出现。进化物种的收集终于到了最终阶段，这次的目标是前往沙漠采取风来草的物质情报，斯坦和罗尼是这次任务的强制同行角色。进入沙漠之后来到有漩涡的场景，剧情之后右侧原本挡路的石块就会被斯坦推下，这样就可以从右侧继续前进了。后期的场景比较大，很考验玩家的耐心，目标地点是版图的左上角的绿洲地带。在终点见到了拉泽莉斯，为了让自己世界的生物能够在这里生长，她不断侵蚀并改变着鲁米纳西亚的环境。拉泽莉斯身边的魔物中，有些原本是人类，主人公想要上前帮其恢复原样，但出人意料的是，魔物却躲到了拉泽莉斯的身后，不愿意回到原来的样子。这是因为它们觉得自己是被鲁米纳西亚所舍弃的人，在斗争中被剥夺了一切，它们已经对这个世界失望，因此是心甘情愿变成魔物的。拉泽莉斯带着魔物离去之后，主人公用自己的力量净化了被侵蚀的大地，成功采取了风来草的物质情报。

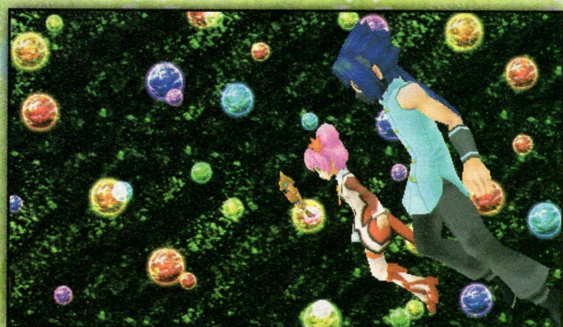
回到船上，众人从洛克斯那里得知了一个坏消息——地面上侵蚀世界的巨牙又出现了两根。如果不加快行动，那么它们将以难以置信的速度侵蚀这个世界，但事情发展至此，光凭主人公一个人的力量已经有些力不从心了。所幸的是，通过这次采集的风来草，终于可以构筑出钓钟蜻蜓草的物质情报了，就剩下最后的漩涡菇了。

41.尼亚塔的疑问（ニアタの疑问）～42.创世之时（创世の时）

完成一个任务，朱迪斯谈起了光明装备的事情，之后安洁处就会出现光明装备相关的任务。见证了创世的尼亚塔回忆起了世界树吸收吉尔迪亚时的情景。在鲁米纳西亚的世界树吸收吉尔迪亚的时候发生了难以形容的巨大异变，如果没有成功封印的话，那么世界甚至将会毁灭。但是既然是如此程度的异变，那么在封印被解开的时候应该再次引发当时的巨大异变才对，但现在的情况却远没有那么糟糕。这难道是因为鲁米纳西亚的世界树比起当时来成长了很多吗？而当时世界树为什么要冒着那么大的危险去吸收异世界，这也是主人公等人所不解的。在食堂，洛克斯又谈起了卡依诺不由自主地画出自己素未谋面的父母的事情，卡依诺也很想知道自己脑海中为什么会有那些自己不知情的“记忆”。

再完成一个任务。为了知道事情的真相，卡依诺建议展开自己的物质情报，但这样做的危险性实在太大，众人一致反对。尼亚塔表示，其实除了展开物质情报之外，还有别的知道过去和异世界记忆的方法，那就是前往世界树创造的高浓度的玛娜漩涡。尽管这同样也存在着极大的危险性，但相比展开物质情报风险会小很多。重要任务“记忆の底、始まりの时”出现，卡依诺和梵强制同行。

在圣地深处的玛娜漩涡处，主人公潜入了卡依诺的意识之中。在卡依诺的意识中，主人公沿着各种的世界的记忆之路摸索，在尽头见到的是变为原初世界树的原初卡依诺。原初卡依诺表示，吉尔迪亚和鲁米纳西亚原本是同根但不同理的兄弟，世界树对吉尔迪亚的封印，是为了让鲁米纳西亚的理逐渐改变直到两个世界能够共存。星晶既是封印，对吉尔迪亚来说也是保护它的摇篮，为了两个世界在未来能够互相扶持、共创未来。但目前两个世界的理还有很大的隔阂，因此仍然需要将吉尔迪亚封印起来。



43.获取生命（命をいただく）～44.来自宇宙的赠礼（宙からの贈り物）

也许是因为浸泡在浓度过高的玛娜中，回到船上的卡依诺仍感觉到和圣地中一样的肉体和意识分离的感觉。在吃饭的时候，她不仅能看见同伴们的物质情报，甚至连食物的也能看到，这些食物的物质情报在被人吃下去后，转移到了人的物质情报中并进行同化。物质情报就是生命，人类就是这样吞食着生命来让自己活下去，卡依诺明白了这个道理。

完成一个任务之后，听到阿斯贝尔等人在讨论钓钟蜻蜓草的物质情报已经构筑完毕了。但是，由于巨牙的繁殖，世界被侵蚀速度正变得越来越快。而如此同时，为了争夺土地，战争又爆发了。在恐怖的侵蚀面前，人类曾经短暂的团结变得如此不堪一击。尽管主人公的力量可以净化侵蚀，但毕竟主人公只有一人，因此能力有限。这时索菲不经意地说了一句"如果大家都有这种能力就好了"，没想到正是这句话给了哈罗尔德灵感。

再完成一个任务，哈罗尔德表示要研究将物质情报的转写，将主人公的净化能力转写到其他人身上，这样就能让更多人拥有这种力量。转移过程有着巨大风险，而且必须特定的机器才能进行实验。重要任务"宙からの贈り物"出现，前往ルバーブ连山获取制造实验机器必须的矿物，此任务雷文和阿斯贝尔同行。一直往山顶前进，之前由于浓雾无法继续前进的场景可以通行了。有很多桥的场景中，放下一座桥后其余桥又会断开，注意后利用开关不断前进即可来到BOSS战的地方。BOSS的HP高达10万，攻防能力均非常高，打接近战比较吃亏。由于其弱点属性是光，因此可以带上会光属性魔法的同伴。

45.连结的力量（结ばれる力）～48.收集生命的碎片（命の欠片を集めて）

完成一个任务之后回到船上，转写实验已经准备完毕，就等开始进行了。前往研究所，由于害怕实验事故，因此没人愿意成为实验对象。这时卡依诺挺身而出，即使她知道如果实验失败会有生命危险，但她仍然以笑颜勇敢面对。值得欣慰的是，实验无事而终，但到底能力是否已经转写成功，还需要进一步确认。由于实验耗费大量体力，卡依诺前往医务室休息暂时离队，不过再完成一个任务她就会归队，新的重要任务"希望の灯火"也会在同时出现。此任务的目的是前往涌泉洞测试卡依诺是否成功获得了净化能力，除了卡依诺外，夏莉也会同行。进入涌泉洞后，从之前有桥的捷径的那个场景往左走，之前关闭的门会因为剧情而打开。本任务无BOSS战，在尽头会见到受到侵蚀而倒下的人。卡依诺尝试着将他们复原并成功净化，这说明实验的确成功的。从复原的两人的衣着来看，他们是晓之从者的人。他们看上去十分虚弱，主人公一行将他们带回了船上。

回船后前往医务室看望两人。两人被自由工会不遗余力地拯救世界的行为所感动，也想尽一份力量。当他们知道工会正在寻找旋涡菇时，就不远万里赶来提供情报。但不巧的是，两根新的巨牙出现时造成了地震，两人被震到了涌泉洞并受到了侵蚀。两人带来的是以前生长有旋涡菇的树根，莉塔立刻对其进行了研究解析。而通过莉塔编制的术式，救世主的力量通过卡依诺之手转写到了晓之从者的身上，这样只要他们与其他人接触，就可以转写能力了。

完成一个任务之后，莉塔表示获取了旋涡菇的物质情报，但是还远远不够。更要命的是，旋涡菇是无性繁殖的，因此不像钓钟蜻蜓草那样有进化物种。但是卡依诺之前吃下食物来继承物质情报的话带给了大家启示，因此只要找到以前喜欢吃旋涡菇的动物应该就可以了。

完成一个任务之后，威尔表示已经找到了魔物。重要任务"命の欠片を集めて"出现，本任务塞内尔和缇娅会同行。前往大森林打倒ケイブレックス，一共要打三只，前两只都在以前到过的场景，第三在第二只的场景一直往下走的树海区域尽头。敌人实力一般，建议用火属性攻击对付它，当然队伍中的回复力量不能忽视。

经过重重艰辛，盐水晶、钓钟蜻蜓草和旋涡菇三种素材的物质情报终于都到手了，只要将它们进行组合，就能够创造出封印吉尔迪亚以及拉泽莉斯的封印次元。同时，由于两位晓之从者的努力，被侵蚀的世界在不断得到净化，而世界上的人们也逐渐开始重新携手，最初的救世主所发出的希望之光，经过人们的传递而点亮了整个世界。

49.星晶的替代品（星晶の代わり）～52.生命的跃动（生命の跃动）

完成一个任务后，终于可以开始创造封印次元了，这也意味着主人公重新回到世界树的日子已经接近了。重要任务"封印次元を展开せよ"出现，莉塔和卡依诺强制同行。一路前进到之前有玛娜旋涡的地方，之后会发生剧情，莉塔打开后方的道路，继续前进到下一个旋涡处即可。沿途卡依诺会问起主人



公是否要回世界树的事情，但主人公目前还没有这个意思，因为他还有很多事情要做。

封印次元终于展开了，三根巨牙变为粒子，消失在了封印次元中。但好景不长，封印很快被破坏，重新出现的巨牙刺穿了世界树。与世界树同心的主人公也应声倒下，当他醒来时，已经在船上了。侵蚀又开始不断蔓延，世界树之理开始改变，时间不多了。

完成一个任务，经过莉塔和尼亚塔的努力，通往世界树中未知空间的道路已经打开。本篇的最后一个重要任务"生命の跃动の中へ"出现，无强制同伴，所有战斗成员均可由玩家自由选择。进入迷宫之后，需要利用戒指破坏绿色水晶才能继续前进，一开始右侧和左侧均有BOSS战，敌人的实力非常强，碰到僧侣时应该优先消灭，否则其会复活被玩家打败的敌人。战斗胜利后别忘了破坏水晶，之后从初始场景中央的道路前进可来到下一区域。这一区域有很多上下方之间移动的装置，别被弄得晕头转向，依然是左右两侧均有BOSS战，各个场景最好都走上一遍免得有水晶没有破坏掉而无法前进造成卡关。



与拉泽莉斯的BOSS战为二连战，第一战难度不大，建议保存实力。第二战时拉泽莉斯的HP高达20万左右，且身边有5根巨牙，建议先将巨牙消灭后再集中对付拉泽莉斯。除非对自己的技术很有信心，否则建议将角色的等级提高到65级以上再来挑战。拉泽莉斯HP不多时会使用秘奥义，一旦中招必须马上回复。战斗胜利后，拉泽莉斯接受了自己失败的事实。原本应该诞生的吉尔迪亚世界的生命，化成了微弱的光芒，主人公接受了拉泽莉斯留下的这小小光芒，带着它一起走向了世界树的生命中枢。两个世界就这样融合在了一起，而新的未来也将被创造。



通关之后

通关之后系统会要求玩家生成一个通关存档，读取这个存档的话剧情会紧接着通关时继续展开。主人公又重新回到船上，玩家可以继续完成未完成的任务或达成游戏中各种未完成的要素。另外，读取通关存档继续游戏还有以下特典：

1. 玩家可以继承等级、所有装备和所有普通道具接着通关时的剧情继续开始游戏。

2. 主人公获得称号“ルミナスの救世主”。

3. 商店中增设Grade商店，具体见后文介绍。

4. 隐藏迷宫“追忆の坑道”开启。

5. 音乐鉴赏部分追加通关时滚动制作人名单时的曲子。

Grade商店

Grade商店是“《传说》系列”的传统要素，本作的Grade商店和系列以往的作品中的有些区别，可以通过与NPC对话来消费Grade值购买各种项目。读取通关存档后前往1F的商店，会发现商店右下角追加了アーダ这个角色，与它对话便可以购买各种项目了。

项目	Grade点数	备注
キャラリメイク机能	50	在医务室中追加角色创建功能。
战斗ボイス追加	300	战斗时语音的种类追加。
仓库扩张	500	扩大仓库的空间。
スキットプレイヤ	100	与尼亚塔（ニアタ）对话可以重复观看游戏中的小对话（Skit）。
难易度：ハード	50	追加Hard难度，可在菜单中的“オプション”选项内进行选择。选择此难度进行战斗可以获得更强的装备和装备技能。
难易度：マニア	300	追加Mania难度，可在菜单中的“オプション”选项内进行选择。选择此难度进行游戏的话，在任务的候补报酬中追加最高级别的报酬。
サウンドセレクト：最终战斗曲1	50	在菜单“オプション”选项的“サウンドセレクト”（音乐选择）项目中，追加最终战斗曲1。
サウンドセレクト：最终战斗曲2	50	在菜单“オプション”选项的“サウンドセレクト”（音乐选择）项目中，追加最终战斗曲2。
所持アイテム数增加1	300	最大所持道具数量的上限增加到30个。
所持アイテム数增加2	1000	最大所持道具数量的上限增加到99个。
达成済みクエストリスト	100	追加可从已经完成过的任务中选择任务的列表。
最近达成したクエストリスト	50	追加可从最近完成的任务中选择任务的列表。
ミニマップ情报プラス	300	迷你地图上显示的情报信息量增加。
カルマの钟	300	继承人物等级、装备和普通道具从头开始游戏，也就是真正的二周目。

追加重要任务

读取通关记录之后继续进行游戏，可以接受两个额外的重要任务，不过它们的出现具有一定的条件。另外，和本篇时一样，如果达成了出现条件仍没有触发任务，那就完成一个任务后再回到船上，或者退回到世界地图再回到船上。

黑宝玉の归还

触发这个任务首先需要令カノンノ·イアハート加入，加入方法见研究部分的“全角色加入条件”一项。加入之后前往B2F的15号室カノンノ·イアハート的房间（地图上有支线任务的提示图标，如果没有就完成个任务再去）就会发生剧情，这样前往1F安洁处就可以接到新的重要任务“黑宝玉の归还”，此任务カノンノ·イアハート会同行。

前往ルバーブ连山，往山顶方向走，在山顶附近会发生剧情，将黑宝玉放入台座，之后旁边的门就会打开。从打开的门前进，在3个宝箱中得到3颗白色的宝珠。任务到此结束，不过如果要令下一个重要任务出现，就还需要将3颗白色的宝珠放置到各个遗迹中去。建议任务做完后先别去安洁处交任务，直接去三个遗迹放宝珠，否则放完宝珠后还要原路返回走出迷宫十分麻烦，有完成但未交的任务的话在迷宫中就可以随时按START键回到世界地图，方便很多。

アルマナック遗迹：将白色宝珠放置在第一个版面右侧的台座上，这样右侧之前关闭的门就会打开。继续前进来到深处发生BOSS战，弱点属性都是光。战斗胜利后从宝箱中得到红色的宝珠。

シフノ涌泉洞：从西之大广间往中层方向前进来到中层スロープ，按照路牌提示往中层最深处走，就可以在途中见到台座，将白色宝珠放置在上面。回到有路牌的地方，往左下前进，这样之前因为水而无法前进的地方就可以继续前进。存盘点后依旧是BOSS战，弱点是土和水属性。战斗胜利后从宝箱中得到蓝色宝珠。

圣地ラングリース：先前往之前有玛娜旋涡的地方，然后继续前进直到幽世への道4区域。在分叉路口往下方，也就是マレビトの森、绿の眠りの地方面前进就可以见到台座，将白色宝珠放置在台座上，从旁边的道路继续往绿の眠りの地方向前进。BOSS一共有两只，弱点是暗，小心它们的麻痹攻击。战斗胜利后从宝箱中获得绿色宝珠。

三颗彩色宝珠全部收集完毕后回到船上会发生剧情，重要任务“灵峰に隐された秘密”出现。

灵峰に隐された秘密

进入灵峰之后，在最初的场景往左边的山岳方向前进，不久就可以看到三个台座，调查之后发生剧情，将三颗彩色宝珠嵌入之后旁边的道路就会打开。根据路牌指示往リングスポット方向前进，先去上方用戒指点燃烛台，这样下方的水就会结冰形成道路。从结冰处前进，会看到另外一处烛台，点燃之后另一处的水也会结冰结成道路。注意此时要绕一些路，沿途的尖刺状物体用戒指发射之后可以形成桥梁。一路前进就可以来到BOSS所在地点，BOSS HP3万左右，弱点是光属性。BOSS战之后发生剧情，魔法戒指升到最高级的Lv3。

追忆の坑道

追忆的坑道是本作中的隐藏迷宫，在读取通关存档之后回到世界地图就会有迷宫开放的提示。进入方法是前往ブラウニー坑道最深处，会发现原本的障碍不见了，这样就可以继续前进进入追忆的坑道了。坑道内有几点需要注意：

1. 坑道内无法使用迷你地图，因此比较容易迷路。

2. 迷宫中的敌人都是之前出现过的敌人的强化版，能力不是一般的强。

3. 前往最深处需要将魔法戒指升到最高级，一些近路的开启也需要用到最高等级的戒指，戒指升到最高级的方法见前文介绍。

4. 宝箱中会随机出现强力装备，部分特殊宝箱还藏有了玩家当前职业的光明装备。

和之前将彩色宝珠放置进迷宫时一样，这里也建议玩家以完成了任务但没有去交任务的状态进入迷宫，这样的话想离开迷宫时就可以直接按START键退出，否则想要出来就会很麻烦。当然，最好是选择那些带经验值提升效果的任务，这样在迷宫中练级也会比较方便。



装备技能一览

技能	效果	武器	防具
武器物理攻击力+7～50%	装备品的物理攻击力在该区间内提升	○	－
武器术攻击力+11～50%	装备品的术攻击力在该区间内提升	○	－
クリティカルダメージ+10～50%	发生暴击时的伤害在该区间内提升	○	－
リミッツゲージ增加量UP	极限槽积蓄量提升·	○	－
ガード破坏+1～	更容易破防	○	－
仰け反り耐性破坏+1～	削减敌人受到攻击时的硬直耐性	○	－
通常攻击时TP回复量+1～2	普通攻击命中敌人时回复的TP量提升	○	－
防具物理防御力+6～50%	装备品的物理防御力在该区间内提升	－	○
防具术防御力+5～50%	装备品的术防御力在该区间内提升	－	○
最大HP+4～15%	角色的最大HP提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
最大TP+4～15%	角色的最大TP提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
TP消费量－5～15%	术技的TP消费量减少，效果可叠加	－	○
ガード强化+1～2	不容易被破防，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
仰け反り耐性+1	受到敌人攻击时不容易产生硬直	－	○
咏唱时间－5～15%	术的咏唱时间缩短，效果可叠加	○	○
リザルトTP回复+2～5%	战斗结束时回复的TP量提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
获得经验值+5～13%	战斗胜利后获得的经验值提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
获得ガルド+8～25%	战斗胜利后获得的金钱提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	○	○
获得グレードポイント+10～50%	战斗胜利后获得的Grade点数提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	○	○
敌からのアイテム获得+2～5	战斗中的道具掉落率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	○	○
レア获得增+5～20	获得附带技能装备的几率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
スキルスロット增+2～20	获得附带多技能槽装备的几率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
宝箱ドロップ效果+2～5	宝箱出现几率提升	－	○
采取效果+2～5	采取物出现几率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
采掘效果+2～5	采掘物出现几率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
攻击属性付加(土)	武器攻击附加土属性	○	－
攻击属性付加(水)	武器攻击附加水属性	○	－
攻击属性付加(火)	武器攻击附加火属性	○	－
攻击属性付加(风)	武器攻击附加风属性	○	－
攻击属性付加(光)	武器攻击附加光属性	○	－
攻击属性付加(暗)	武器攻击附加暗属性	○	－
防御属性付加(土)	降低受到的土属性攻击伤害	－	○
防御属性付加(水)	降低受到的水属性攻击伤害	－	○
防御属性付加(火)	降低受到的火属性攻击伤害	－	○
防御属性付加(风)	降低受到的风属性攻击伤害	－	○
防御属性付加(光)	降低受到的光属性攻击伤害	－	○
防御属性付加(暗)	降低受到的暗属性攻击伤害	－	○
毒付与(小or大)	一定几率使攻击附加毒效果	○	－
麻痹付与(小or大)	一定几率使攻击附加麻痹效果	○	－

全角色加入条件一览

幻想传说

人物名	加入条件
クレス・アルベイン	初期加入
ミント・アドネード	初期加入
チェスター・バークライト	完成特殊任务“やさしい兄贵”
アーチェ・クライン	完成重要任务“魔物の搬送”
藤林すず	完成重要任务“ミブナの里へ向かえ”

宿命传说

人物名	加入条件
スタン・エルロン	初期加入
ルーティー・カトレット	初期加入
フィリア・フィリス	初期加入
ウッドロウ・ケルヴィン	完成特殊任务“贤王の游说”
リオン・マグナス	完成特殊任务“孤高の少年剑士”
チェルシー・トーン	完成特殊任务“爱に生きる少女”
マイティ・コングマン	在斗技场乱入战斗中胜出
リリス・エルロン	在斗技场乱入战斗中胜出

永恒传说

人物名	加入条件
リッド・ハーシエル	初期加入
ファラ・エルステッド	初期加入
キール・ツァイベル	完成重要任务“星晶采掘迹地への调　”
メルディ	完成重要任务“星晶采掘迹地への调　”
チャット	初期加入
セルシウス	完成重要任务“雪山の中の精灵”

宿命传说2

人物名	加入条件
カイル・デュナミス	完成重要任务“雪山の中の精灵”
ロニ・デュナミス	完成重要任务“雪山の中の精灵”
リアラ	完成重要任务“雪山の中の精灵”
ジューダス	完成重要任务“雪山の中の精灵”
ナナリー・フレッチ	完成重要任务“入队试验”
ハロルド・ベルセリオス	完成重要任务“入队试验”

仙乐传说

人物名	加入条件
ロイド・アーヴィング	完成重要任务“ミブナの里へ向かえ”
コレット・ブルーネル	完成重要任务“ミブナの里へ向かえ”
プレセア・コンバティール	完成重要任务“キミと一绪に”
藤林しいな	完成重要任务“ミブナの里へ向かえ”
ジーニアス・セイジ	完成特殊任务“ギルドに教师を”
リフィル・セイジ	完成特殊任务“ギルドに教师を”
クラトス・アウリオン	初期加入
ゼロス・ワイルダー	完成特殊任务“爱の使者、袭来”

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

人物名	加入条件
エミル・キャスタニエ	初期加入
マルタ・ルアルディ	初期加入
リヒター・アーベント	完成重要任务“雪山の中の精灵”

重生传说

人物名	加入条件
ヴェイグ・リュングベル	初期加入
マオ	完成特殊任务“ちちんぷいぷいの魔法”
ユージーン・ガラルド	完成重要任务“星晶采掘迹地への调　”
アニー・バース	初期加入
ティトレイ・クロウ	完成重要任务“星晶采掘迹地への调　”

神话传说

人物名	加入条件
セネル・クーリッジ	初期加入
シャーリィ・フェンネス	初期加入
ウィル・レイナード	初期加入
クロエ・ヴァレンス	完成特殊任务“不埒な恶汉を倒せ！”
ノーマ・ビアッティ	完成特殊任务“お骚がせ梦盗人”
ジェイ	完成特殊任务“モフモフもふもふ”

深渊传说

人物名	加入条件
ルーク・フォン・ファブレ	完成重要任务“暁の者、潜む”
ティア・グランツ	完成重要任务“愿いを叶える存在”
ガイ・セシル	完成特殊任务“ルーク样ご一行”
ジェイド・カーティス	完成重要任务“愿いを叶える存在”
アニス・タトリン	完成特殊任务“お金大好き”
ナタリア・ルツ・キムラスカ・ランバルディア	完成重要任务“愿いを叶える存在”
アッシュ	完成重要任务“暁の者、潜む”
ヴァン・グランツ	完成重要任务“暁の从者、潜む”

风雨传说

人物名	加入条件
カイウス・クオールズ	初期加入
ルビア・ナトウィック	初期加入

无瑕传说

人物名	加入条件
ルカ・ミルダ	初期加入
イリア・アニーミ	初期加入
スパーダ・ベルフォルマ	完成重要任务“病を治す不思议な存在”
リカルド・ソルダート	完成特殊任务“行方知らずの佣兵”
アンジュ・セレーナ	初期加入

宵星传说

人物名	加入条件
ユーリ・ローウェル	完成重要任务“ヘーゼル村の者との接触”
エステル	完成重要任务“ヘーゼル村の者との接触”
リタ・モルディオ	完成重要任务“ヘーゼル村の者との接触”
レイヴン	完成重要任务“续・星晶采掘迹地への调　”
ジュディス	完成重要任务“续・星晶采掘迹地への调　”
フレン・シーフォ	完成特殊任务“高洁なる骑士队长”

心灵传说

人物名	加入条件
シング・メテオライト	初期加入
コハク・ハーツ	初期加入
ヒスイ・ハーツ	完成特殊任务“谜の搜索愿”

人物名	加入条件
アスベル・ラント	完成重要任务“愿いを叶える存在”
ソフィ	完成重要任务“愿いを叶える存在”
シェリア・バーンズ	完成特殊任务“幼驯染み搜索愿”

世界传说

人物名	加入条件
カノンノ・グラスバレー	初期加入
パスカ・カノンノ	通关后选择继续游戏，除パスカ・カノンノ以外的所有角色均加入后会触发事件。之后前往斗技场，将乱入的パスカ・カノンノ击败。
カノンノ・イアハート	通关后选择继续游戏，与操舵室的ニアタ进行对话后前往甲板触发事件，然后在大堂触发事件后再前往食堂，事件结束后加入。

全称号一览

游戏中的称号除了作为玩家游戏经历的证明之外，其中也包含了各种效果，可以为你在冒险过程中提供不少方便，有些称号还会大幅改变角色的能力值，玩家可以参照下表进行收集。

编号	名称	获得条件	效果
0	罪なる救世主	在斗技场击败ウィダーシン	基础术攻击力+8% 基础术防御力+8%
0	悲しき负の王	在斗技场击败ゲーデ	基础物理攻击力+8% 基础物理防御力+8%
0	テレジアの救世主	《世界传说　光明神话》的存档继承特典	最大HP+2%，基础物理攻击力+4%
0	グラニデの救世主	《世界传说　光明神话2》的存档继承特典	最大TP+2%，基础术攻击力+4%
1	降りてきた冒险者	随游戏发展获得	无
2	战いの火盖	随游戏发展获得	获得经验值+2%
3	アドリビトムの一员	随游戏发展获得	任务报酬的获得率上升
4	サレのライバル	随游戏发展获得	TP消耗−5%
5	ジョアンの恩人	随游戏发展获得	击破敌人时HP2%回复
6	救世主に 突くモノ?	随游戏发展获得	被敌方锁定的频率上升
7	本物のディセンダー!	随游戏发展获得	被敌方锁定的频率降低
8	バルバトスのライバル	随游戏发展获得	在地图上容易遭到怪物的袭击
9	化石泥棒	随游戏发展获得	从敌人获得道具几率+2
10	サレバトラー	随游戏发展获得	咏唱时间−4%
11	创世の时を见た者	随游戏发展获得	获得GP点数+4%
12	决战存在	随游戏发展获得	硬直耐性+1
13	ルミナシアの救世主	游戏通关后获得	获得经验值+10%
14	カノンノコレクター	收入"《光明神话》系列"三位カノンノ后获得	获得装备技能槽增加率+2，从敌人获得的道具+2
15	クラスマスター	任一职业LV250以上	最大HP−5%，基础物理攻击力&基础术攻击力+10%
16	オールクラスマスター	全职业职业LV250以上	最大HP−50%，基础物理攻击力&基础术攻击力+50%
17	トレジャーハンター	打开游戏中所有的绿色宝箱	采取效果+2，采掘效果+2，随机宝箱效果+10
18	レコードコレクター	获得游戏中所有的乐曲	逃走时间−30% 免疫怪物从背后袭击
19	モンスター博士	怪物图鉴开启达90%以上	地图上怪物袭击速度降低、出现频率降低、不容易被袭击
21	装备マニア	装备图鉴开启达90%以上	珍贵道具获得率+20
22	クエストの达人	任务完成数累积超过200个	任务报酬的获得率大幅上升
23	ストライダー	5秒内获得战斗胜利	基础敏捷值+20
24	コンボ初心者	连击数达到30以上	防御强化+4
25	コンボ中级者	连击数达到100以上	基础敏捷值+40/防御强化+2
26	コンボマスター	连击数达到999	最大HP−40% 硬直耐性+2
27	アーツマスター	任一技的使用次数超过999次	基础物理攻击力+20% 基础术攻击力−30%
28	スペルマスター	任一术的使用次数超过999次	基础物理攻击力−30% 基础术攻击力+20%
29	ピコハンマスター	僧侣使出ピコハン次数超过999	击破敌人时HP3%回复，TP3%回复
30	ハンドレッドスレイヤー	击倒怪物数超过100	被敌方锁定的频率上升
31	サウザンドスレイヤー	击倒怪物数超过1000	被敌方锁定的频率上升，基础术防御力+20%
32	ミリオンスレイヤー	击倒怪物数超过10000	被敌方锁定的频率大幅上升，硬直耐性+2
33	义贼参上	第一次使用ローバーアイテム成功	从敌人获得道具几率+2
34	大泥棒	ローバーアイテム成功次数达到100	从敌人获得道具几率+10
35	天下の大泥棒	ローバーアイテム成功次数达到300	从敌人获得道具几率+10，被敌方锁定的频率降低
36	ダンジョン探险家	迷宫踏破率超过30%	采取效果+2，采掘效果+2
37	ダンジョン冒险者	迷宫踏破率超过60%	免疫怪物从背后袭击，怪物袭击速度降低
38	踏破者	迷宫踏破率超过90%	珍贵道具获得率+5，随机宝箱效果+10
39	オタオタハンター	讨伐オタオタ数超过10	被敌方锁定的频率上升
40	弱気をくじく者	讨伐オタオタ数超过100	被敌方锁定的频率大幅上升，硬直耐性+2
41	みんなと仲良し	全部"《传说》系列"角色战斗次数超过50	被敌方锁定的频率降低，最大TP−20%
42	永远の绊	任一"《传说》系列"角色战斗次数超过10000	被敌方锁定的频率大幅降低，最大HP−20%
43	大金持ち	所持金额数超过100万	获得金钱+20%
44	大富豪	所持金额数超过1000万	获得金钱+60%
45	グミ好き	获得所有グミ（果冻类）的制作表	最大HP+4%，击破敌人时HP2%回复
46	ボトル好き	获得所有ボトル（瓶类）的制作表	最大TP+4%，击破敌人时TP2%回复
47	料理好き	获得所有料理的制作表	TP消費量−5%消费量−6%，击破敌人时TP2%回复
48	食の探求者	制作过所有的料理	战斗结束时TP回复+6%，击破敌人时HP2%回复
49	素材博士	尝试过所有的强化素材	获得敌人道具几率+2，随机宝箱效果+10
50	植物博士	采取次数达到300	采取效果+10
51	矿物博士	挖掘次数达到300	采掘效果+10
52	锻冶屋の常連さん	使用锻冶屋次数超过100	珍贵道具获得率+5，获得装备技能槽增加率+10
53	おしゃれさん	建立角色次数超过10	免疫怪物从背后袭击，地图上怪物袭击速度大幅上升
54	求道者	成功转职	被敌方锁定的频率上升
55	探求者	全部职业的转职开启	在地图上非常容易遭到敌人袭击
56	孤独な冒险者	使用自建角色战斗超过100次	获得装备技能槽增加率+2，随机宝箱效果+10
57	好敌手	完成与"《传说》系列"角色的对决任务	获得金钱+5%，随机宝箱效果+10
58	がっかり冒险者	全灭次数达到10次	地图上怪物的出现频率上升
59	へっぽこ冒险者	放弃过任务	在地图上不容易被怪物袭击
60	チキン冒险者	逃走次数超过10次	逃走时间−40%
61	カエル冒险者	完成任务后使用回到船舰的指令次数达到50次	地图上怪物袭击速度大幅上升
62	备えの达人	阅览过所有的向导书	被敌方锁定的频率降低
63	辉ける光器	入手レディアント装备	被敌方锁定的频率上升
64	マスター战士	入手战士レディアント装备	最大HP+10% 基础物理攻击力+10%
65	マスター剑士	入手剑士レディアント装备	基础物理攻击力+5%，基础物理防御力+10%
66	マスター大剑士	入手大剑士レディアント装备	最大TP−20%，基础物理攻击力+30%，基础敏捷值−20
67	マスター圣骑士	入手圣骑士レディアント装备	基础物理防御力+20%，被敌方锁定的频率上升
68	マスター格斗家	入手格斗家レディアント装备	战斗结束时TP回复+20%
69	マスター僧侣	入手僧侣レディアント装备	最大TP+20%，基础术防御力+40%
70	マスターモンク	入手拳法家レディアント装备	基础物理防御力+20%，防御强化+4
71	マスター海贼	入手海贼レディアント装备	战斗结束时TP回复+10%，击破敌人时TP3%回复
72	マスター盗贼	入手盗贼レディアント装备	基础物理攻击力−40%，基础敏捷值+300
73	マスター狩人	入手狩人レディアント装备	基础敏捷值+200，被敌方锁定的频率降低
74	マスター魔术师	入手魔术师レディアント装备	基础术攻击力+50%，基础物理防御力+90%
75	マスタービショップ	入手主教レディアント装备	基础敏捷值−100，咏唱时间−20%
76	マスター忍者	入手忍者レディアント装备	基础物理防御力−40%，被敌方锁定的频率大幅降低
77	マスターガンマン	入手枪手レディアント装备	基础术防御力−40%，被敌方锁定的频率大幅降低
78	マスター魔法剑士	入手魔法剑士レディアント装备	最大TP−60% TP消费量−60%
79	マスター双剑士	入手双剑士レディアント装备	最大HP−20%，硬直耐性+1
80	ルミナシア分队	全体成员合计等级超过300	最大HP+2%
81	ルミナシア小队	全体成员合计等级超过450	最大TP+3%
82	ルミナシア中队	全体成员合计等级超过700	基础敏捷值+80
83	ルミナシア大队	全体成员合计等级超过1000	基础物理攻击力+5% 基础物理防御力+5%
84	ルミナシア连队	全体成员合计等级超过1400	基础术攻击力+10% 基础术防御力+10%
85	ルミナシア旅团	全体成员合计等级超过2000	基础物理攻击力+15%，基础术攻击力+15%
86	ルミナシア师团	全体成员合计等级超过3000	基础物理防御力+20%，基础术防御力+20%
87	ルミナシア军团	全体成员合计等级超过4500	最大HP+10%，最大TP+10% 基础敏捷值−20
88	ルミナシア军	全体成员合计等级超过7000	最大HP−10%，最大TP−10% 获得经验值+100%
89	ルミナシア方面军	全体成员合计等级超过10000	最大HP−30%，最大TP−30% 获得经验值+200%
90	ルミナシア总军	全体成员合计等级超过14000	最大HP−70%，最大TP−70% 获得经验值+200%
91	挑战者	斗技场任务获得首场胜利	获得金钱+4%
92	ホワイトデビル	战胜斗技场的白き恶魔	防御强化+4
93	チャンピオン	完成斗技场所有任务	基础物理防御&基础术防御−40%，硬直耐性+2
94	时空剑士	在"追忆の坑道"击败ダオス	最大TP−40%，基础物理攻击力&基础术攻击力+50%
95	バルバトラー	不使用物品击败バルバトス	最大HP−40%，基础物理防御力&术防御力+50%
96	世界树の霸者	在"追忆の坑道"击败ユグドラシル	珍贵物品获得率+20，从敌人获得道具几率+10
97	ひよっこ冒险者	游戏时间超过10小时	获得经验值+5%
98	ベテラン冒险者	游戏时间超过100小时	获得经验值+20%
99	限界を超えた冒险者	游戏时间超过200小时	获得经验值+50%
100	マスターマイソロジー	全称号获得（继承特典称号除外）	最大HP−80%，基础物理攻击力&基础术攻击力+90%

雪之女王 《Persona》剧情小说

Persona

すべてのペルソナは、ここからはじまった。

文 [anna]C子

作为《Persona》的隐藏分支，《雪之女王》以其高难度和凝练的剧情获得了不亚于正篇故事的人气。由于篇幅限制，这篇参考了藤原健市先生文字的中文版剧情小说没有对主线和《雪之女王》的共通部分详细描写，而学园陷入诅咒的前后经纬也将以剧情简介的方式让大家有个粗略了解，主要笔墨都放在对久美、美智子、百合子以及知美的故事叙述上。主人公由原作的原创人物换作南条圭，这实在是个可爱的角色，坚强、上进而又有透着孩子般的自尊心，希望大家喜欢。

序章剧情简介

故事开始于御影町圣白貂学园某日的下午，几个学生——南条圭、黛雪野、桐岛英理子、绫濑优香、上杉秀彦和稻叶正男一起玩着类似降灵术的Persona召唤游戏。据说实施这种仪式能体验不可思议的超自然现象，半信半疑间，众人完成了仪式，异变果真发生了——一个白衣少女突然出现在教室正中，谜之雷电袭击教室，众人皆昏厥过去。在半梦半醒之间，每个人都梦到一个戴着蝴蝶面具、自称菲列蒙的奇异男子，获得了召唤Persona战斗的力量。与此同时，御影町中也发生着不可思议的事件，大量恶魔出现并袭击人类，跟随南条多年的老管家山冈也在这次的动乱中死去。沉痛之后，大家决定亲手为悲剧划上终止符，上杉秀彦和稻叶正男前往校外调查与事件相关的赛贝克企业，南条、黛雪野、桐岛英理子以及绫濑优香留守学园，疏散学生避难。

在街道上乱成一团的同时，圣白貂学院内也流传着“雪之女王诅咒”的传说。传说称，演剧部每个出演雪之女王角色的学生都会因为戴上角色使用的假面而遭到诅咒。冴子老师却笑说这不过是迷信，并亲力亲为地把面具戴到自己脸上。怪异的现象再次发生，戴着假面的冴子老师发出悲鸣，被假面夺取了身体。接着假面继续放出诡异的光芒，众人再度昏厥过去。

恢复意识时，四人位于学校的中庭。这里已经变成一片冰封的世界，戴着假面的冴子老师出现在众人面前，仿佛完全变换了一个人格。假面称要以冴子老师为祭品，让绝望的寂静和永远的黑夜降临到这个世界上。为了救出老师，拯救世界，大家开始挑战假面设置的三座塔。打倒塔主即可获得恶魔的镜子碎片，将这些碎片放进镜框，据说就能让冴子老师恢复正常。

爱之伤痕

单手拿住镜框，南条将校舍内环视了一圈。本该非常熟悉的校舍，此时却透着难以名状的不协调感。

南条停下脚步：“太不可思议了……”

“不可思议？”雪野问。

“你看不出来吗？门与门的位置关系。”如此回答着的南条一边谨慎地观察着周围，一边沿着长廊向前迈出步子。走到一扇门前时，略感异状的南条向门中望过去，随即惊呼：“为什么这里会是食堂？”

南条一行刚从中庭进入建筑，理应在一楼。可学校的食堂原先明明是位于二楼的，这里居然会出现食堂，实在太诡异了。

许是受到女王诅咒的影响，校舍的结构已发生翻天覆地的变化，在食堂的深处约摸是厨房位置，隐约传来学生的争吵声：“为什么冰箱里只有乳制品！这明显是对我的敌视！”一个肥胖的学生将手探进公用冰箱，把摸到的东西一一拿到外面。

南条记得这个人名叫横内，站在横内旁边的是透着古怪阴郁气场的黑瓜。只听得黑瓜阴沉的谄笑和横内迫不及待寻找食物以膏馋吻的叫嚷声。

南条走向食堂深处向两人搭话，询问发生了什么事。黑瓜表示自己很享受发生在眼前的怪现象，而横内却抱着“世界即将毁灭”的想法，疯狂地搜寻食物。

横内腆着沉甸甸的巨腹靠近南条，大吼说：“原本我是想好好饱餐一顿，可是这个冰箱里竟然除了乳制品外什么都没有！我这辈子最讨厌的就是乳制品了！你就不能给我想想办法吗？南条君。”

“这种事情跟我说也没用，真是不知所谓。”在抱怨着的南条身后，迟来一步的雪野等人现出身姿。横内看到绫濑优香，脸上露出犹豫的神色，向纤瘦的黑瓜身后怯缩着肥胖的身体，似乎想把自己藏起来。

“啊！”绫濑突然大叫起来，“你怎么会在这，难道是跟踪我的吗？”

横内的眼眶里瞬间涌出眼泪：“太……太过分了，不光甩了我，还把人家当成跟踪狂……”

“原来你把人家给甩了啊。”雪野转向询问绫濑，绫濑用一贯大大咧咧的口吻予以承认，却被英理子批评其不懂得礼貌友善地拒绝追求，毕竟男人也有纤细的一面。绫濑依然不依不饶地数落横内的缺点，称其“又胖又

迟钝，整天除了吃和睡以外就是看漫画”。横内的自尊心被狠狠地刺伤，神色从原先的不安转变为愤怒，过度的忍耐让他反而无所畏惧：“那么绫濑你又觉得什么才有趣呢？无聊地追求所谓的潮流，附和着别人可笑的言论，做这种没有主见的人真的好吗？”

绫濑变了脸色怒叫：“要你管！一团肉球就不要觉得自己好像什么都懂！”

横内面部紧绷，脸颊和眼角的肌肉因怒气的充溢不停地跳动着：“居然说我是肉球……即使是绫濑说的，我也决不原谅！”言毕，横内的身上渐渐升起异样的气场，与南条召唤Persona时的状况似是而非——横内的气场透着不祥的妖光。黑瓜见状吓得连连后退，横内的嘴角因高傲的笑容而扭曲，眼睛里寄宿着疯狂的光辉。

“是绫濑不好，是绫濑的错……都是绫濑不好！我可不是肉球，因为我有蝴蝶赐予的力量啊！”横内制服的纽扣弹开，他的嘴里发出类似咒语的音节，肥大的肚子充了气似的再度膨胀上好几圈，制服下的T恤像纸片一样四处飞散。一个比横内身形还巨大、质如生肉的怪物从横内裂开的腹腔中钻出。这个怪物拥有近似蜥蜴的外形，粘膜状的肌体黏糊糊的。它没有眼睛，巨大的口腔中排列着锯子般的牙齿，喷出令人作呕的臭气。横内脸上留着汗，发出嘶嘶怪笑：“伤害我纤细的心灵是要付出沉重代价的，绫濑！”

横内过分的可怖形状令绫濑面部痉挛，恶心和害怕令她向后退了好几步：“现在向你道歉是不是已经来不及了？”

“当然来不及了！”伴随着横内的怒喝，他腹腔里延伸出的怪物发出吠鸣。周围立起多根火柱——这是Persona的力量，名为“AGI”的火炎魔法。众人急退几步避开火焰，横内身上发生了Persona的暴走现象，在当前危急的情况下必须终结眼前的这个怪物，但又怕横内的身体遭受牵连。如果放任不管势必会造成更大的危害，可是并非意识到这点，南条就能下定攻击的决心。

相比之下，绫濑却完全没有这种意识：“这个懒虫！这个懒虫！这个懒虫！明明说过喜欢我，现在竟然这么对我，不可原谅！”绫濑的身上也泛出谜样的光辉，头上浮现出一个周身缠绕火焰的女性舞者——这是绫濑的Persona。

“这种东西我才不会害怕！在我热情的火焰里燃烧吧，绫濑！”横内腹部的怪物再次发出吼叫，一道火柱出现在怪物的身前，火柱宛若有生命的活物向着绫濑逼近。

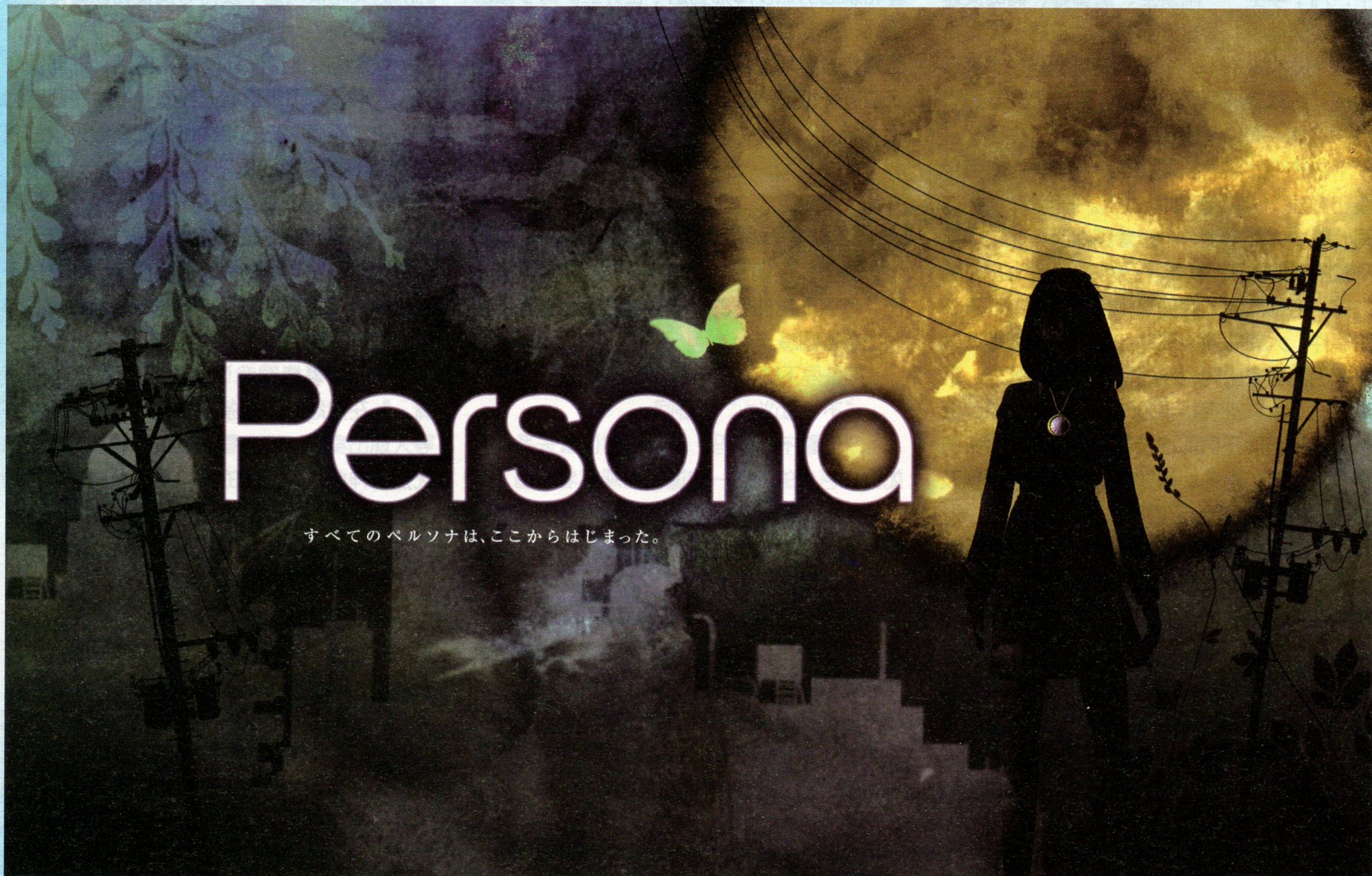
“被我怒火烧尽的应该是你！上吧，芙里！”芙里（绫濑的Persona）的手腕缠绕着火焰，更加炽烈的火柱从手掌中释出。这是比AGI更强力的火炎魔法“AGIRAO”，卷着高温的旋涡，不仅将怪物的AGI魔法轻易粉碎，还以不可阻挡的余势向怪物直击过去。

一声钢铁断裂似的的悲鸣，怪物瞬间被燃烧成焦炭。炭团从横内的腹部脱落下来，厨房中弥漫着焦臭味，失去意识的横内重重地倒下。绫濑这时才回过神来：“哎？刚才出现的是什么，Persona？”

南条走向横内的身旁，俯身确认情况。在短时间的晕厥之后，横内发出一声低吟，苏醒过来：“我、我到底……为什么我制服的纽扣是开的？”他似乎完全不记得发生过的事情，某种意义上来说是种幸福。南条转头对黑瓜说：“这个人就交给你了，没问题吧？”黑瓜却担心横内再次暴走，南条表明自己要赶快去解开假面的诅咒，如果黑瓜应付不来，可以去找教师帮忙。

“诅咒……原来如此，果然是有诅咒的啊，嘻嘻嘻，有意思……”黑瓜又发出他那独特的、令人毛骨悚然的笑声，话语中透着幸灾乐祸。南条冷冷地回道：“对，女王假面的诅咒是真实存在的。真令人不愉快，那么这里就交给你了。”没等黑瓜回答，南条就转身走出厨房，雪野等人紧随其后。绫濑也能使用Persona，这是众人未曾想到过的。但如今要对抗四处袭来的恶魔和塔的守护者，能多一份战力总不是坏事。

将食堂置于身后，南条再次驻足环视四周。在可见的范围内，门窗的位置和记忆的完全不同。窥视着走廊下经过的每一个房间，南条由近到远地继续探索校舍。



校舍不仅结构发生改变，中庭以外的区域变得无法前往，完全形成一个封闭的空间。校内的楼梯莫名消失，众人也无法前往二楼以上的区域探索。今天虽是休息日，但仍有很多学生来到学校为体育祭做着准备。与此实际状况形成对比的是，校内空荡荡地难觅人踪，或许是因为楼梯的突然消失，致使许多人被困在变得不能通行的二楼以上了吧。更为奇妙的是，原先不属于学校的建筑赫然矗立着——有贩卖刀剑枪械的武器店，出售防弹衣和西洋甲胄的防具店，以上两者是御影町内都不曾存在的设施，而城市里的著名连锁药店“里见直”居然也在校舍内开设了分店。

喜欢灵异现象的英理子和绫濑在异状前露出欢喜的神色，雪野和南条虽不满于女王假面的作为，却也知道补给的重要性。虽然大家都能召唤强大的Persona，但长时间使用必定会对精神造成莫大的负担，手持武器与恶魔肉搏的情况不可避免。

武器店内陈列着西洋剑、日本刀、匕首、鞭子、手枪、军用步枪，甚至连机关炮和导弹发射器都赫然在列，而且这些东西没有一件看起来像假货。南条用半威胁的口吻向店主再次确认了商品的真伪，在得到肯定的答复轻哼一声，从架子上拿起一柄西洋剑。剑刃很厚、很沉，挥舞起来有点费力，好处是即便没有练过兵刃的新手也能用它产生很大的杀伤力。

雪野对南条的选择感到不解，推荐南条使用更轻巧更锋利的日本刀。南条解释道，日本刀的刃虽利，同时却也很脆弱，西洋剑这种坚固的兵刃更适用于实战。喜欢自称女王的绫濑一边拿起鞭子，一边嘲笑南条是个兵器宅，被南条以“这明明是常识”反诘回来。鞭子的杀伤力跟枪械固然没法比，不过使用起来则顺手很多。

英理子选择了较难使用的利刃长剑，雪野则坚持使用自己的金属鹤——一种比手里剑更为凶险的投掷系武器。南条替众人的武器买了单，蓦地被雪野问道：“南条，我想向你确认一件事，你是抱着怎样的目的在处理当前的事态？”

南条不明所以地反问：“目的？”

“我想问的是，你战斗的原因是不是出于私怨……”

被这么一问，南条这才第一次领悟到，自己下定决心终结着恶魔横行的现状，最大的理由是想为山冈复仇，即是说是出于个人的理由。发挥领导才能，是要带领大家强行突破一场场战斗，出于个人理由而行动的自己，如今真有领导大家的资格吗？

“我话先放这，我根那个让冴子老师遭遇不幸的假面，抱有恨意而战的我不适合领导队伍。”雪野说道。

“我也是被愤怒驱使而动，被你这么一说我也才意识到。”必须强迫自己冷静，南条心想。被感情驱使的行动往往会招来相反的效果，要解开支配学园的假面诅咒，让御影町恢复往日的安宁，就不能让行动被感情左右。一次失败会招致一切的灭亡，浮躁的行动绝对不可取。

整理完思绪，南条抬头道：“这种事情，绝不会发生在全日本第一的男人身上。让我们共勉。”

南条这句话让雪野安心地放松了表情：“那么原则上就由南条君决定我们的行动，但如果我认为不妥，会立刻提出。”英理子微笑点头：“我没有意见。”绫濑尽管不太情愿，还是用很傲娇的语气赞同道：“那就没办法了。”

南条挺起胸，大家的命运就交到我手上了，我一定会拯救这个学园，这个城市。

为防万一，众人又挑选了枪械作为副武器，南条用信用卡付完账，又一起前往防具店。在这里购买了由防刃纤维制成的背心和战斗靴，不过在换上以后，拿着镜框行走就变得很费事了。南条正思忖着如何处置镜框时，某种闪耀着光芒的东西闯进他的视野。

蝴蝶。

金色的蝴蝶轻盈地拍打着翅膀，以极快的速度飞进一间教室。心里涌起强烈的既视感，南条半无意识地向蝴蝶消失的教室走去。仿佛听不到雪野的声音，南条踏进教室。这里跟走廊下一样，四壁结冰，金色的蝴蝶正在停在教室角落的半空，像召唤着南条一般地扑闪翅膀。

尽管觉得很不可思议，南条还是理解了蝴蝶的用意：“你是要我把镜框放在那里？你会帮我看守？”

蝴蝶像首肯般地上下飞舞，这时迟来一步的雪野等人也走进教室。“那只蝴蝶，总觉得在哪里看到过。”雪野言毕，绫濑和英理子双双附和。

梦中的蝴蝶……众人全部回忆起来，自己曾经做过蝴蝶的梦。

“原来如此……是这么一回事啊。”南条喃喃自语，英理子像是读懂了南条的言外之意，兴奋地补充道：“只有梦到蝴蝶的人才能获得Persona的力量对吗！”

绫濑半惊半恐地叫道：“这么说懒虫（横内）也梦到了蝴蝶？我也会像他一样从腹部爬出怪物吗？”

也不是不可能——南条这么想着，说道：“关键是力量的使用方法。放任欲望，使用Persona单纯地满足一己私利，就有可能变成那样，所谓的因果报应了。”

“那我可要好好注意了。”绫濑说。“这样最好。”南条把镜框挂到飞舞的蝴蝶边侧的墙壁上，蝶停在了框缘上，看来真的是要替众人看守镜框。把看守重任交给一只蝴蝶多少有些奇怪，但这只蝴蝶也不失为一个醒目的标记。

南条将众人顺次看过去：“好了，大家整理好装备，我们要开始正式攻略高塔了。”在得到大家肯定的回答后，南条点了一下头，开始叙述任务说明：“菲列蒙展示给我的场景是击剑部的活动室、图书室以及二年级一班的教室。这是从我脑中按顺序浮现出的三个地点，我想首先从击剑部的活动开始调查。”雪野等人均以点头表示自己没有异议。这些地点南条都已经在食堂事件后探索好了位置，抱着满胸的紧张，大家向击剑活动室出发了。

修普诺斯之塔

活动室和其他房间一样被冰封着，犹如置身冷藏库，寒气逼人。房间深处的墙壁上有一扇奢华到与周围明显不搭调的门，这门后难道就会通向高塔？从建筑学角度看，门后面无论如何也只能是另一间教室。不过对空间已经被扭曲的校舍而言，也不是什么难以理解的事。

左右对开的大门把手上刻着“Hypnos”字样。修普诺斯，希腊神话中的睡神。他是夜神尼克斯的儿子、死神达拿都斯之弟，也有人说修普诺斯的“睡眠”只是“死”的另一种说法。靠近查看的绫濑打了一个大大的哈欠：“睡神老爷？难怪我觉得这么困呢。”

南条同样感觉自己被奇异的睡意侵袭，甘甜的香气撩逗着众人的睡意，似乎是从略微开启的门缝里透出的，可众人并没有在此处打瞌睡的闲暇。南条一口气打开门扇，门轴艰难地挤出吱吱声，与此同时，天花板上从入口一直延伸到深处的灯一盏盏地点亮了。白色石质的墙壁，随处均能看到装饰用的雕刻品。南条没有任何犹豫地走进塔内，众人紧随其后，就在队尾的绫濑最后一个踏入时，门扇发出一声轻响，闭合起来。

“等一下！”惊讶的绫濑转过身，砰砰地敲着门，扭动着门把手，但门纹丝不动地紧紧闭合着，将众人关在了塔内。

“被算计了！”南条一个箭步抢到门前，四处寻找着可能存在的钥匙，一个镶嵌在墙壁上的沙漏引起了他的注意。沙漏从墙壁上向外凸出，所有的沙子都堆积在上层，当南条从墙壁上取下沙漏后，上层的细沙开始“沙沙”地向下层滑落，不过速度极缓，要全部滑到下层估计要花上一小时以上。不可思议的是，不管南条怎么倾斜沙漏，沙子的流向全然不发生变化。

“真是梦幻的沙漏呐，是不是在暗示我们

要在沙子流完前打倒塔中的BOSS呢？”英理子歪着头说完，雪野立即表示同意：“很有可能。那个假面说这是一场游戏，沙漏也是游戏的组成部分。该死的，真会弄一些麻烦事出来。”

“那、那！只要能打倒塔的守护者，我们就可以从塔里出去了吗？”

“除此之外也不作其他想法了，我们就算待在这里，门也不会自己打开。前进吧。”南条把沙漏放进上衣口袋，同时掏出一本小记事本，翻开一页白纸，在纸上的中央位置画了一个“□”，在□里标注了“门”的字样。

“你这是做什么？”绫濑不解地问。

“做记号。塔里怎么看都应该是个迷宫，说不定还会有各种陷阱机关等待着我们，要是在路上浪费太多时间而出不了塔，我们就都会被饿死在这个封闭的空间里，所以得根据行走路线绘制地图。”

英理子道：“这就是迷宫攻略法啊。只要贴着一侧的墙壁走，就绝对不会迷路。”

一旁的雪野浮起困惑的神情：“我不擅长这个，交给你们了。”

“交给我好了，只要你们不做多余的事情妨碍我就行——尤其是绫濑，不要随便触摸这里的东西。”

绫濑对南条攻击自己的指挥官命令感到强烈不满：“这种事情你应该早点告诉我呢！”像闹别扭似的，绫濑故意用手触碰了墙壁上的浮雕。在南条等人的视线前方，墙壁发出“咕咚”一声响动，南条怒喝：“你在干什么！”绫濑反抗道：“所以我说你应该早点告诉我啊！”此时，绫濑身后的墙壁分崩离析，露出后面更为深远的空间，黑暗之中几只恶魔的眼睛发出光芒。这是几个蓝色皮肤、手持棍棒、名为乌科巴克的低级恶魔。它们发出恶心的叫声，向南条和绫濑扑将过去。

南条和绫濑在距离和紧张的双重因素下已经来不及拔武器了，危急之中，英理子和雪野身体放出光芒，分别召唤出自己的Persona——胜利女神尼凯和女灶神维斯塔。尼凯张开双翼护住南条和绫濑，维斯塔冲到前方释放核热魔法。

白色的闪光瞬间把乌科巴克燃烧殆尽，尼凯和维斯塔消失之际，恶魔们也全部同时被消灭光了。南条按捺住内心的悸动，向两人道了谢。

“切，明明自己什么用都不顶，还对其他人呼来喝去。”绫濑朝着南条丢出不屑的话语。

“要你罗嗦！明明是你触发了机关！”

“好好好，我就知道是我的错。走吧，英理子、雪野，我们三个就一定能打倒塔里的BOSS了。”绫濑头也不回地大步迈出，英理子和雪野相视苦笑了一下追上前去。

之后，南条一边绘制着地图，一边注意不让绫濑胡闹。尽管如此，绫濑还是好几次触发了机关，引发一系列的险情。威胁众人的不仅是危险的机关，还有诸多凶恶的恶魔，时常陷入险境的南条等人依靠同伴之间的互相照应，终于还是能得以向上攀登。由于战斗了多次，南条对Persona的使用越来越熟练，Persona在积累了经验后习得了更多的技能和魔法。南条的爱染明王习得了直接攻击敌人的技能，雪野的维斯塔习得了雷系和回复魔法，英理子的尼凯也学会了新的魔法。虽然战斗次数越多，Persona会变得愈加强大，可众人并没有时间去刻意寻找恶魔练级。

沙漏显示的剩余时间大约只剩1/4，现在只能赶一步是一步。“这一层似乎没有向上的台阶呢……”南条看着手册上绘制的地图，确信已经探索完了该层的边边角角。

“看来这就是最上层了。刚才路上的那扇门后面应该就是守护者，我们要好好准备战斗了。”

雪野的右拳击打自己的左掌，脸上充满干劲。与此形成对比的是绫濑，她打了一个又长又大的呵欠，抱怨说：“好困好累啊。”

南条同样被睡意侵袭着，这座塔本来就有催人入眠的环境效果。南条道：“打倒守护者后我们就能休息了，现在没有时间磨蹭。”

无视绫濑不情愿的抱怨，南条向着该层手绘地图上标有“门”位置的方向走去。这层的岔路口非常多，要是不画地图，绝对会迷失在此。在一条通道的尽头，现出镶嵌着彩色玻璃的大门。彩色玻璃设计成了蜘蛛的外形，比较恶趣味。

“说不定这是陷阱呀。”绫濑狐疑地打量着门。正因为她在路途中已经多次触发了机关，这时才会格外地疑神疑鬼。

“就算是陷阱也没有其他路可以走了，大家准备好了吗？”南条向战斗主力英理子和雪野问道，两人都分别给予了肯定的答复。

“就算我说没有准备好你反正也会进去吧。”绫濑说。

“知道就好。那我们进去了！”南条推开大门，门后展现出先前谁都无法预料到的广阔空间——既没有墙壁，也没有天花板，全方位都被无数繁星包围，就连远处的星云都清晰可见。

雪野发出惊讶的呼声：“宇、宇宙？这个房间到底是怎么回事……什么人居于此处？”

房间的深处有一张外形豪奢的大床，金线绣成的天盖，装饰着昏暗的灯光，一个身穿圣白貂学园制服的少女正坐在床沿。她戴着眼镜，脸色略有些神经质地向众人发问：“初次见面。我是被雪之女王委任镇守该塔的广濑久美。”久美的脸上浮现出做作的假笑，“尽管女王命令我杀掉你们，但我并不太想这么做。你们能无条件投降，和我在这个梦幻世界一起生活吗？我会饶过你们的性命。”

南条挥了挥手上的剑，用尖端指向久美：“别做白日梦了，你这家伙赶快投降，老实地将镜子碎片交给我们。这样我们在打倒女王后会考虑对你从轻发落。”绫濑像是配合着南条的说辞，向广濑久美吐出舌头：“你这种又阴暗又弱的家伙竟然是塔顶的BOSS？这个玩笑一点都不好笑嘛。”

久美脸上继续堆着假笑，眼睛却眯了起来，瞳孔的深处隐约闪动着冷冷的光：“凭外表就对一个人妄下判断，对他人的话完全不用心倾听——啊，果然世界上没人能理解我……算了，你们还是给我一直沉睡到死亡为止吧！”

从入塔开始就飘荡着的甘甜香气愈加浓烈，南条被更为强烈的睡意侵袭，脚下一个踉跄，单手掩住脸孔：“这……这是怎么了。”

南条强行支撑起打架的眼睑，望向自己的同伴。绫濑“噗通”一声坐倒在地，雪野和英理子的身体也开始左右摇晃起来。

“好困……”

“不能睡……”

——绝不能在这里睡着！

南条用手中西洋剑的钝面重重敲了自己的胫部，站立起来。

“广濑，你到底什么意思？被选上扮演女王了却从来都不练习，太不像话了吧。”

“就是啊久美，好不容易把部长挤下去才拿到的角色，别闹别扭了。”

“我郑重跟你说，主角不参加练习可不行，你到底在想什么啊？”

被演剧部的女生们轮番责备着，所有人都黑着脸，我甚至根本分不出来谁是谁。这些人明明不知道事情的全貌，还要妄下判断——我这么想着，却又不得不给自己找借口开脱：“那、那个……上次的测验，我的成绩下降了，所以爸妈让我别再参加课外活动，把精力放到学习上去。”

女生们对我的责备声愈加强烈了：“你上次测试不是前三名吗？哪里下降了！”

“你该不是说没拿第一名就不行吧？呜哇，你这是故意惹人讨厌吗？”

“既然学习这么重要，你干脆别参加课外活动岂不更好？”

女生们不断地逼迫着我，她们的脸是黑色的，我看不清楚她们说话时的表情。这些明明只是连脸都不露的杂役，居然对我指手画脚！

我没能把心底的想法说出口，仓皇逃出活

动室。不顾周围人投来的诧异眼神，我一路哭泣着奔回家里，除了自己的房间外，再没有其他能令我安然的地方。

回到家中，等待我的是严厉的父亲："你怎么这么晚才回来？又去参加那什么活动了？你一天到晚究竟是为了什么才去上学？学习，还是玩？"

"可、可是……我被选中扮演雪之女王……"

爸爸完全听不进我的话，自顾自地唠叨着："之前的测验成绩下降，你到底有没有危机感？爸爸我控制研究，周末也不去打高尔夫了，全部都是为了你在拼命加班工作！你给我只顾学习就可以了！考上好大学、找个好工作，到时候你就会明白爸爸是为了你好，明白没有！"

"是……"

我只回了一个字，逃回自己房间，直接倒在床上。

为什么大家都要责怪我？我到底做错了什么？没有，我没有做错，错的是把我强行卷进来的这个世界，到处弥漫着敌意和恶意的世界。

在这样的现实里，没有地方能让我呼吸……我只能活在梦中，无论谁都很温柔地对待我，没有人会骂我。呵呵，就是这样吧，我的幸福时光，只有躺在床上做梦的时候。现实这种东西彻底消失了才好——我想一直这样生活在梦境中。只属于我，只以我为中心的梦中世界……

剑击打胫部的疼痛让南条从短暂的梦境苏醒，他领悟到刚才梦到的是久美的过去。因为看到了这个梦，让南条非常不爽——这个女人到底在耍什么娇气。

"刚才就是你的借口？小看人生也给我有个限度吧！"在南条的气势下，久美似乎被压倒，包围着众人的睡眠香气消失得无影无踪。

"完全不值得同情啊。"雪野神色振奋起来，英理子也完全摆脱了睡意："把所有的错误都推到别人身上，她的人生还真是轻松呢。"

"嗯？发生啥事了，刚才是做梦？"绫濑似乎还睡得迷迷糊糊，即便如此还是站起身来，"啊——真是一个任性的梦啊。又想学习又想演剧的话，那就两边同时努力好了，这是连我都懂的道理啊。"

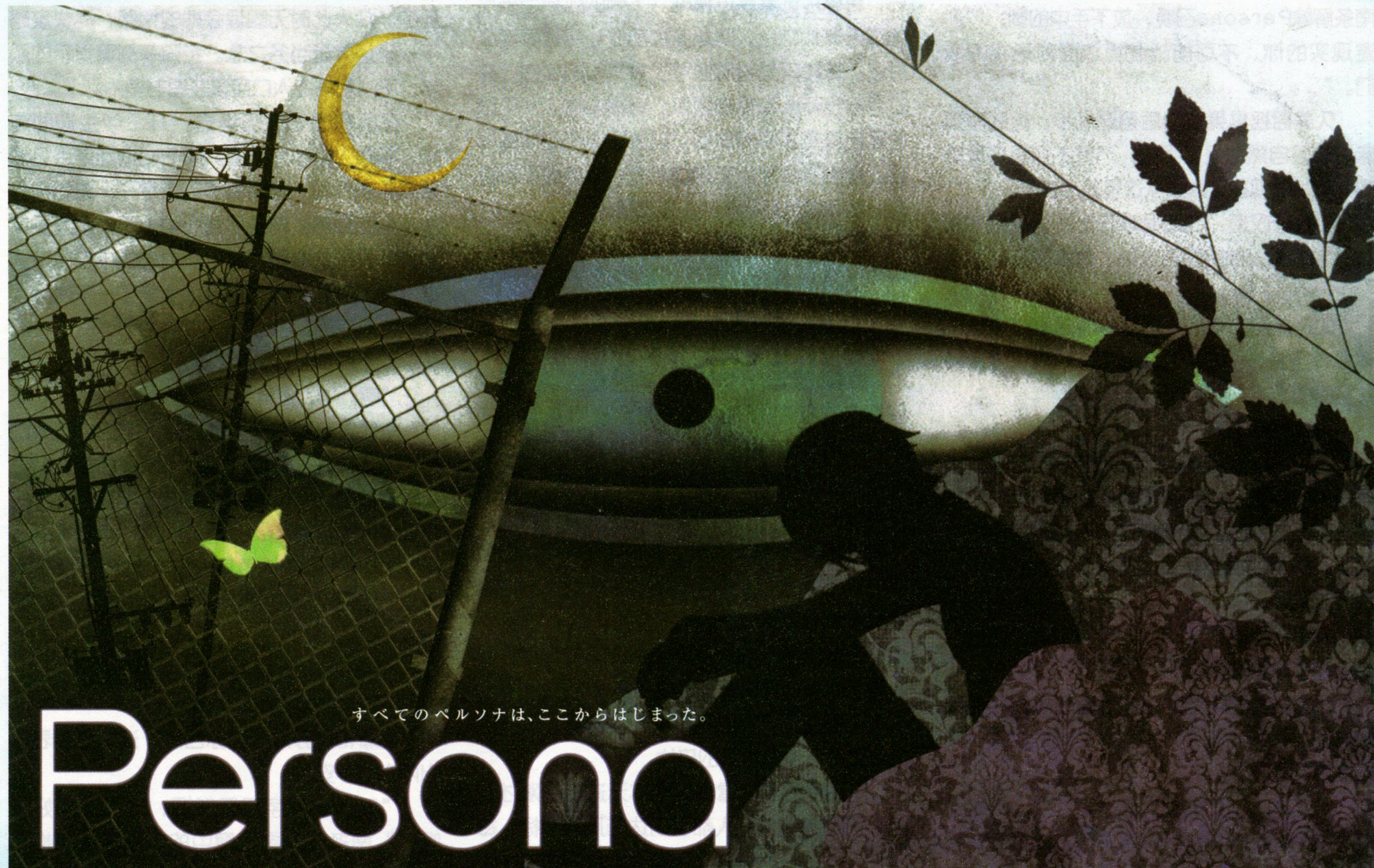
久美脸上做作的笑容消失了，转眼变得歇斯底里："你们懂得什么！现在的我最幸福！我只不过是在做梦！你们不经同意就闯进我的圣域，继而还否定我！只有雪之女王的假面救了我！这个世界即使是梦，我也总算获得了自由！哪怕这个世界的一切都是虚幻，这种幸福感是真真实实存在的！"

久美从床上站起，头发飞舞散乱，全身泛出光芒，脸色扭曲得如同妖魔："修普诺斯大人，拜托你！把这些家伙统统杀掉！"久美的面前出现了一个身穿古罗马式衣衫的美青年——久美的Persona，修普诺斯，样子简直像等身大的人偶。恐怕这就是久美理想中的"梦幻男子的模样"，只对她温柔，只属于她的守护者，方便到不能再方便的存在。

修普诺斯把双手伸到前方，与此同时，南条等人的周围突然延展着黑暗。全身遭到睡魔强烈的冲击，众人发出苦闷的呼声。南条用剑支持着身体，但睡意让他几乎消失了一半的体力。拖得越久越不利，南条思忖着，大声对三名女生呼喝："黛、桐岛、绫濑！我冲进去，你们看准破绽攻击！"他双手握住剑柄，剑尖指地向前冲，用尽全身力气挥剑，以一刀两断的气势向修普诺斯的脑门挥下。

修普诺斯神色泰然，单手就接住了南条的剑。南条感觉剑刃像砍进一块岩石，纹丝不动，修普诺斯的力量与瘦弱的外表绝不相符。就在南条感觉不妙之际，绫濑呼喝一声，鞭梢挟带劲风，毒蛇般地缠住修普诺斯的脚踝，引得他一个踉跄——就在此时，南条陡然放开剑柄，没有任何犹豫地抓住布满尖刺的鞭子，掌中的尖锐刺痛感游走全身，南条却毫不在意地大叫："绫濑，拉！"配合着绫濑的动作和时机，南条向同一方向奋力拉拽着鞭子。修普诺斯的身体因站立不稳而倾斜，他赶紧放开南条的西洋剑，努力企图站稳。

"维斯塔！"在雪野的召唤下，Persona



维斯塔从南条头顶飞过，双手置于修普诺斯胸前，零距离的核热魔法炸裂开来！灼热让修普诺斯顷刻间被烧焦，久美的悲鸣响起："不要！修普诺斯大人！"

在维斯塔消失的同时，英理子召唤出尼凯，尼凯放射的磷光包围住南条放开鞭子的手，被尖刺拉伤的创口迅速愈合，没有留下任何血迹与疤痕。

南条再度捡起西洋剑，一剑刺向修普诺斯的胸膛正中。刚才维斯塔的正面一击让修普诺斯的前胸完全失去了防御铠甲，这灌注着全身冲力的一刺，让剑身完全没入修普诺斯的胸膛，只剩剑柄留在外面。即便如此，修普诺斯的脸色也没发生任何变化，仍是那么优雅美丽，果然只是个人偶。

这个家伙，也不过是被久美操纵的人偶罢了。

没有必要同情！

"出来吧，爱染明王！"南条召唤出自己的Persona，而且是以刺入修普诺斯身体的剑刃为媒介。从修普诺斯胸前的伤口放射出数缕亮光，紧接着，身体表面产生无数龟裂，每条缝隙中均漏出凛冽的光芒。像陶器破裂似的，修普诺斯全身碎裂飞散。从修普诺斯体内被召唤出的爱染明王，漂浮在南条和久美之间。

"为什么……我的修普诺斯大人会轻易地败给你们这些人……"久美看起来还是无法接受自己失败的现实。已经没有战斗的必要了。南条解除Persona召唤，放下手中的剑："逃避现实的你，不可能战胜勇敢面对现实的我们。"

久美摇摇晃晃地向后倒退几步，腿肚碰到床沿，很自然地坐了下去："好不容易逃进来的梦境，我现在又必须从这里逃出去呢。"

雪野轻叹道："如果你开始就有勇气不逃进梦中，那么你的容身之处，肯定现在还在现实世界里。"

久美抬起布满泪痕的脸看着雪野："我没有那么坚强……因为我意志上的脆弱，才会被女王假面诱惑。"

"你后悔了？"

"……思考起来，我只知道倾吐怨言、责怪他人的不是，这和责怪我的同学、父亲相比并没有任何不同。我真失败。"回答完雪野的问题，久美的视线遥遥地望向虚空，眼角的泪水流过脸颊。

英理子同情地说道："能明白这个道理，她已经不再脆弱了。"

"嗯。受到欺负并且想逃跑的心情，我也能理解。"绫濑被传染得也有了哭泣之意，伸手擦擦眼角。

"谢谢。"久美的身形渐渐变淡，"如果我之前拥有像你们这么坚强的朋友就好了，哪怕只有一个……"

留下这句话，久美像雾一样地消失了踪影。她坐过的地方，留下两枚手掌大小的玻璃碎片。南条捡起碎片："这就是那个男人所说的恶魔之镜碎片吗……"

雪野拿过碎片，低喃道："她也是被假面破坏了人生的牺牲者。我无法忍受这样的牺牲者越来越多，冴子老师，我一定会救你的。"

"当然了。"南条放下这句话，迈步走向出口。他想起山冈管家曾经对他说过的话：

——梦不是用来逃避的地方，而要依靠自己的双手去把握。

的确是这样，山冈。

（你还记得我说过的话吗？我很高兴。）

一瞬间，南条感到山冈的身影出现在面前，不由地停下脚步。

"怎么了？"英理子问。

"没什么。"南条若无其事地摇摇头，"不要磨蹭了，在沙漏漏完前到达不了出口，我们就出不去了。"

雪野拿起镜子的碎片，大家一起将最上层置于脑后，向着塔最底层的出口前进。

尼弥西斯之塔

从修普诺斯塔返回校舍中放置镜框的教室，金色蝴蝶依旧端端地停在框缘上。手持碎片的雪野在镜框旁蹲下，在得到南条的首肯后，将碎片试着装进镜框。下侧的弧线与碎片的边缘浑然吻合，两块碎片都很轻易地镶嵌了进去。碎片只是稍微像蒙了雾气似的变白，并没有映出什么奇怪的物事。童话中雪之女王的恶魔之镜是不祥的象征，只会映出事物坏的一面，全面不会照出美丽的东西——英理子怀疑这面镜子就是童话里的恶魔之镜。

南条稍作考虑道："虽然我不知道童话里的镜子是什么样，但可以确定这不是一面普通的镜子。我们要取回所有的碎片，恢复它的功能。"

绫濑站到雪野的身边，向镜框里残破的镜子看去，仅有的两片碎片完全映照不出她的脸："真是奇怪的镜子。不过碎片间的裂缝怎么办？用胶带粘上？"就在绫濑说完后，两块碎片间的裂痕越变越小，最终完全没有留下任何痕迹地消失了。从碎片收集情况来看，目前不过只收集了1/6。南条想起菲列蒙的话"想要完全照出被冻住的冴子老师，就去收集碎片"，但是塔只剩下两座，照现在的进度看要收集所有碎片尚且有一定的难度。

雪野说："之前我们只顾着爬塔，说不定因此漏掉了没有收集的碎片。"

南条沉吟着，雪野说得不无道理。刚才在修普诺斯塔里，众人都以到达塔顶为目标，每探索完一层的结构就立即向上攀登，因此很有可能漏掉部分尚未调查的房间，在探索接下来的两座塔时，千万不能犯下类似错误。

咕——

一个奇异的声音响起，绫濑的脸胀得通红："不是我！"这种反应简直就是直接承认了饥饿时的腹鸣来自于她了。英理子苦笑了一下："说起来我也的确饿了，已经是午餐时间了。"南条看了看手表，短针已经过了上方的正中位置："去食堂看看吧，之前横内不是说冰箱里有乳制品吗？"众人于是先前往食堂打算填饱肚子，停在镜框上的金色蝴蝶像是送行般地扑了扑翅膀。

走进食堂的厨房后，南条停下脚步。这里空无一人，黑瓜和横内已不见踪影。绫濑打开冰箱，看到的是奶酪、牛奶、生奶油和酸奶，果真全是乳制品。女生们开始为这些食材准备器皿和烹调准备，南条再次四下寻找黑瓜和横内，他们果然已经不在此处了。尽管之前并没有吩咐他们原地等候，但以当前学园里的状况，这两个人又能去哪里呢？不过校舍被神秘的力量封锁着，即使那两个人想去找食物，也是无法外出的。

南条决定先把他们的事情放到一边，等待了几分钟后，加热好的乳制品食物已经摆上来了。食材虽简单，但营养已经相当丰富，热腾腾的温度也足以暂时驱散被薄冰覆盖的学园中的寒气。绫濑嘟嘟囔囔地对食材的贫乏表示不满，从这个意义上来说，她和横内倒是比较般配的。众人此时无暇理会她的抱怨，尽快攻略下一座塔才是当务之急。按照菲列蒙指示的顺序，下一座塔的入口应该在图书室内。

在前往图书室的半途，几个学生迎面走来，与众人打了个照面。向他们询问是否见到黑瓜和横内时，都摇头予以否定——总觉得有些不好的预感。南条尽管心中忐忑，但为了不影响队员们的心情，强行把内心的不安压下。进入图书室后，南条也立即搜索了一下两人，依然不见踪迹。

"怎么了？"英理子问。

"啊，不，没什么。"

南条走向图书室里侧墙壁上出现的巨大门扇，紧闭的大门后面，隐约传出呻吟声。门把手附近写着"Nemesis"字样，英理子逐字母拼写了一遍，说道："尼弥西斯，希腊神话里的女神。她和修普诺斯一样，是夜之女王尼克斯的孩子。尼弥西斯包含了'复仇'的意思。"

"复仇？真是惹人讨厌的名字！"

"的确令人不安。"

绫濑和雪野对"尼弥西斯"这个名字表达出内心的不安。

"叫什么名字都无所谓，大家准备好了吗？"南条像是要把胸中的不安拂去，推开

尼弥西斯塔的大门。和修普诺斯之塔一样，等众人全部入塔后，塔门便自动关闭并上锁，沙漏的安置也跟修普诺斯之塔如出一辙。通道的构造同样相仿，地板、墙壁、天花板均是石制品。南条再次吩咐绫濑不要乱碰东西后，众人便向着深处发出呻吟的地方走去。那呻吟声听起来既痛苦又可怕，简直像是来自地狱的亡者之声，越是靠近深处，呻吟声就变得越大。

"我……我不行了……全是乳制品……我要死了，要死了啊！"

"嘻嘻，我也要死了，被穿刺而死。手腕已经……嘻嘻嘻……"

南条听出声音是属于横内和黑瓜的，立刻奔跑过去，旋即被一扇门挡住去路。南条完全没有考虑是陷阱的可能性，踹破房门跳了进去。

鼻子受到强烈的刺激，那是来自房间中的牛奶味。映在南条眼中的是被倒吊起来的横内与黑瓜，两个人的脚上都被锁链拷住，横内的下方是牛奶池，黑瓜的下方是巨大的尖刺山。两个人的头正越来越靠近下方，过不多久，横内的头部就会完全浸没在池子里，黑瓜则用力抓住尖刺，避免自己被插成肉串。

必须赶快救他们——南条正准备向房间的深处走去，面前却有一股无形的弹力将他阻挡住。那种感觉就像面前竖立了一个巨大的透明软枕，任南条如何用西洋剑劈砍，都无法让这股弹力消失。

"你退后，南条！"雪野的叫声响起，与此同时，南条也感觉到身后的Persona气息。

在南条退后的同时，雪野的维斯塔释放出核热魔法，热闪光打在看不见的墙壁上，室温瞬间像桑拿室一样急速上升。待闪光消失后，南条再次向前迈步，可看不见的弹力依旧存在。Persona的攻击竟然也不奏效，眼看着横内和黑瓜就要被处刑了。

南条咬着牙根思索着救人策略，就在这时——"哦呵呵呵呵！"一阵高傲的笑声从众人身后响起，"欢迎光临，愚蠢的狗狗们。我、这座塔的主人松平美智子由衷地欢迎你们。"一个身穿圣白貂学园制服，一副高傲眼光的女生在房间的入口处仰头高笑。

"你就是塔的管理者？居然敢出现在我们面前，胆子倒是不小。"南条挥剑就向美智子的脑门斩去。

眼看剑刃就要劈到面露下流笑容的美智子的脑门，她却不慌不忙地连闪避的意思都没有。剑刃穿过她的身体，简直像一个幻影。

"哦呵呵呵呵！愚蠢，愚蠢之极！竟然都不确认一下眼前的敌人是不是实体！"美智子以一副得逞的神色高傲地笑着，南条顿时觉得热血上脑。

雪野用力抓住南条的肩，指力带来的钝痛让南条稍稍清醒了头脑。他再度仔细打量着眼前的美智子，这才看清眼前的这个人呈半透明状。南条自省如果自己能冷静一点，开始就该注意刀剑对眼前的美智子是无效的。整理了一下思绪，南条凝视着美智子："你拷问他们是出于什么目的？"

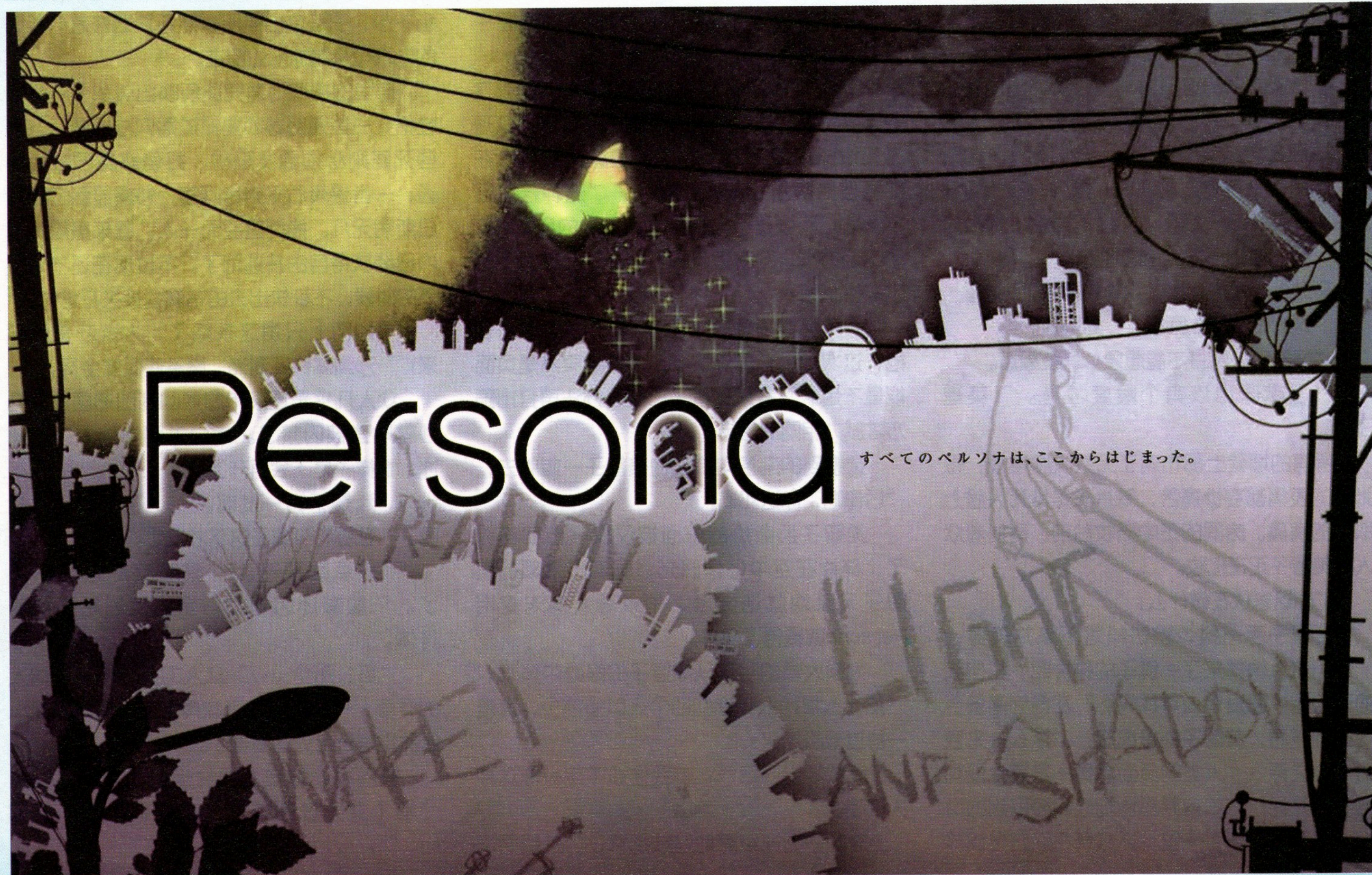
"没有目的，丑陋就是罪恶！是犯罪！犯罪行为被逮捕是理所当然的事情。美丽的我正在制裁他们，你们连这点都看不出来吗？天真的小狗们！"美智子满足地再次大笑。原来她对黑瓜和横内处刑，仅仅是因为看不惯他们的长相。对于这样的美智子，南条一行人在惊愕和胆寒的情绪支配下竟是一句话也说不出。

美智子轻笑两声："你仔细看起来倒是个不错的男人，向我求饶的话我可以放过你哦？我就赐你做我的宠物吧。"

南条明显地感觉到自己的脸再度变红："你、你、你说什么！当你这种性格和外貌都奇丑无比的女人的宠物？小看别人也给我有个限度，贱人！"在这个瞬间，南条完全忘记自己作为队长该保持冷静的责任。

"我很快就会给你个痛快，洗干净脖子等着吧！"受到侮辱的美智子提高了音量，"枉我美智子大人对你网开一面，竟敢对我如此失礼！好吧，小狗们，我会赐你们全员一死。塔的限制时间已经解除了，不管你们花多长时间，一定要来到我这里！"

美智子的脸因愤怒而扭曲，看起来非常丑陋，幻影般的身姿摇曳了几下后便消失了。消失后，美智子的声音再次回荡："你们要是想救这些死刑犯，就赶快到我这里来吧！只要打



倒我，处刑就会解除了。”

“不用你提醒我也会这么做！”南条向着半空怒喊完，美智子的声音随后又响起：“哦呵呵呵呵，再告诉你们一条不错的消息吧。走出这个房间稍微走一段路就是楼梯，这座塔每一层的楼梯都在楼层的中央，不要有任何犹豫，赶快来见我吧！”

绫濑眯起眼睛小声说：“这个女人的话听起来好假。”

“确实很可疑。”雪野同意道。

“再赐给你们一条情报，如果不攀援阶梯而继续向前走，就能看到房间，那里不光有你们想找的镜子碎片，还有纸条记载了打倒我的诀窍。感谢我吧，哦呵呵呵呵！”大笑完毕后，美智子就再也不说话了。

南条向被透明墙壁阻挡的对面的横内和黑瓜说：“再坚持一会，等我们打倒了那个蠢女人就来救你们！”

“南、南条君……多谢……”被牛奶灌满口腔的横内喷出牛奶，轻微地动了动面部肌肉。而还在跟尖刺做着殊死搏斗的黑瓜仿佛看到了希望之光：“拜托你们快一点，我可不是肉体派……”

南条飞奔出房间，向楼层的深处跑去。从怀中取出沙漏，沙子的流动并没有停止，由此南条认为美智子提供的情报完全是杜撰的，不应相信，英理子和绫濑均表示同意。然而雪野却忧心忡忡，对镜子碎片的收集进度甚为担心：“既然大家都这么说，那我也没有意见。”她最终还是作出让步。

在众人商量的这段时间内，阶梯出现在众人面前。南条没有任何犹豫地攀援而上，来到上层，眼前立刻又出现了向上的阶梯——美智子在这一点上倒是未曾说谎。众人一口气爬到五楼，正面出现一扇门。门上的雕金装饰极显奢华，但整体外形却非常恶趣味。

在进入房间的刹那，众人集体停下脚步。

“这房间是怎么回事。”雪野道。

“好恶心。简直不能想象！”绫濑道。

“恶趣味也该有个限度才是。”英理子道。

所有的墙壁上都布满了无数人脸雕像，每张脸的表情都凄惨痛苦，简直像是从死人脸上取下的模具。房间的正中梳妆台前，背对着众人的美智子正在化妆。

“你这家伙在做什么！”

美智子手一抖，粉饼掉落下来并转身：“你们这么快就来了？镜子的碎片呢？打倒我的诀窍呢？都没有去寻找吗？”在得到南条否定的回答后，美智子恼羞成怒：“这么一来我的力量之源——人类的负面感情不是完全没有得到补充吗！好不容易靠拷问他们榨取到的憎恨、愤怒、绝望和悲叹，还打算在你们寻找碎片的时候补充负面能量，现在计划全部被打乱了！”

“看来没去拿碎片是对的。”雪野呆然看着美智子。

“聪明反被聪明误呢。”英理子说。

焦急和愤怒交叠地爬上美智子的脸，混杂着困惑和嫌恶之色：“这种不愉快的感觉是什么？感谢，友情？难道那两个歪瓜裂枣在感谢你们？不可能！人类全都是只顾管好自己的自私动物，受到拷问时应该只想着自己赶快得救，不会有什么感谢之情！”

“我不想听你的狗屁道理！”南条走近美智子，雪野等人也紧随其后。美智子摆好战斗架势：“既然这样就没办法了，现在的力量也足以对付你们了！”美智子的身体开始发出炫目的光，南条等人不得不用手遮住脸。

“出来吧，尼弥西斯！”

光芒消失，美智子的笑声响起：“哦呵呵呵呵！何其美丽，何其优雅！这就是我获得尼弥西斯后的真正姿态！”

美智子一手拿着金属盾，一手拿着长枪，穿着鲜艳的套头装，脸上覆盖了宛若女神雕像的面具。和普通的Persona召唤不同，美智子与自己的Persona合为一体，那个姿态像美术品一样美丽，但缺少真正美术品所散发出的内涵之光，在南条的眼里看来就是一件赝品。

绫濑的眉毛皱成八点钟，露出嫌恶的神色：“什么造型呀，看上去真廉价。”

“真敢说呢，你这涩谷系！”美智子挥动长枪，穗子上包裹着紫电，“mahajiondain！”美智子大声叫出魔法名，从枪身飞出无数闪电，在房间中跳跃舞动，雪野、英理子和绫濑均被闪电击中后单膝跪地，南条在即将倒地前用剑支撑起身体：“这种程度还不奏效！”像是给自己鼓劲，触电的身体尽管使不上力气，向前迈步的气势还是让美智子吃了一惊。

“再吃我一招吧！”美智子再次挥动长枪，这次却没有雷电放出，“难道果然是负面能量不足？”看来美智子已经没办法再打出跟方才威力相同的雷击了。

觉察到的南条向狼狈的美智子一剑刺去：“后悔吧，你这邪道！”

美智子那廉价的假面被仅仅一击就粉碎了，碎片在空中化作磷光，展现出素颜的美智子呆呆地就地坐倒，南条等人尚未使用Persona就赢得了战斗。

大颗大颗的泪珠从美智子的眼眶中坠落：“搞什么搞什么！你们四个人以多欺少，真是一群过分的家伙！”

绫濑呼出一口气：“我惟独不想被你这种人说呢。”

美智子无视绫濑地继续抱怨：“美丽而优雅的我竟被这种人类打败，是何其的不幸啊！这个世界上没有神也没有佛，啊……我真的好可怜。”她猛然抬起被泪水打湿的脸，连珠炮似的说道：“你们也和这个房间墙上的家伙们一样，不管是谁都没有任何理由地就戏弄欺负我！你们绝对不能理解！我只不过用钱买到雪之女王演出资格、用钱逼迫他人退学、用钱贿赂老师修改考试成绩而已，班上的那些混蛋就一直对柔弱的我恶言相向，把我排斥出集体外！”

雪野呆然道：“只能说你自作自受。”

“Serve you right！这是你应得的报应。”英理子耸了耸肩，美智子的脸因憎恨而扭曲：“你们听了我涕泪交加的悲惨过去竟然不为所动！好吧，这次我就先认输，可别天真地以为这样就算了！下次待我的负面能量充盈之时，我一定会回来复仇的！那么今天就先告辞了。”自顾自说的美智子吐出最后一句台词，淡淡消失，她的身后掉落一枚镜子的碎片。

就在南条捡起碎片时——地底穿出沉闷的轰鸣，地板摇晃，跟医院中发生地震时如出一辙。摇晃只持续了几秒便停下，隐约感觉不妙的南条转身跑下楼梯。

“中招了。”展现在众人眼前的，是与方才完全不同的塔中结构，变成像修普诺斯塔一样的迷宫了。美智子这个女人还真是从头到尾都这么令人讨厌呀！南条看了看沙漏，时间还剩不少，于是拿出手册，照搬攻略修普诺斯塔的办法边绘制地图边前进。

塔里的构造可谓完美反映出美智子的恶劣性格，一些通路必须要掉进落穴才能通行，有些死路则必须触发陷阱、打倒恶魔后才会畅通，一番辗转后来到拷问室，沙漏显示的时间已所剩无几。拷问室空无一人，看来黑瓜和横内已经获得自由并逃跑了。不过现在还不是松气的时候，不赶快出去的话就会被关在塔内。

“地图上只剩这条路了，大家赶快跑起来！”沙漏就快要漏光，南条催促着全员。

众人几乎是连滚带爬地回到图书室，差几秒就险些被囚禁了。塔门关闭后结上一层薄冰，看样子是不会再开了。

“真是千钧一发啊。”“正好到达时限呢。”雪野和英理子这下才安心。

“差点就赶不上，我鸡皮疙瘩都起来了。”绫濑还因为劫后余生的后怕颤抖着身体。

“那、那个……”众人的身边传来其他人的声音，一阵牛奶的气味传来——横内和黑瓜居然也早已身处图书室了。

横内抖抖地递上两片玻璃质地的事物：“那个女人说的碎片，就是这个吧。给你们。”

“你们特意去取的吗？”南条吃了一惊。要知道一路上众人为了逃出去遭遇了众多恶魔，在Persona力量的庇护下才得以幸存，没有特殊力量的横内和黑瓜要找到两块镜子碎片再逃出，更不知道要吃多大的苦。

黑瓜“嘻嘻”地笑道：“你们把我们从拷问中解救出来，我们找到这个作为谢礼。差点被恶魔发现啊，嘻嘻嘻。”

“谢了，帮了大忙。”雪野正准备伸手去拿碎片，横内却蓦地把碎片藏在怀里，脸上流露出复杂的神色。

聪明的英理子立刻明白了是怎么回事：“原来如此。来，快去拿吧”她轻轻用手肘敲了敲绫濑。“为什么要我去啊？”绫濑发出不满的嘟囔，期期艾艾地走到横内面前，伸出手。

横内不敢直视绫濑，磨磨唧唧地递过碎片：“我、我这么做，希望……希望你能重新审视我这个人。哪怕一点点也好……”

“嘛……也不是不可以。不过可不代表我愿意跟你交往啊，至少你也给我先瘦一点！我是完全不考虑胖子的。”绫濑颦起表情，刻意把脸别到一边，“再说你至少先把一身的牛奶味处理一下。”横内忙不迭地道：“对不起、对不起，我马上就去。”黑瓜还是一脸阴森笑容地跟着横内走出图书室。

众人回到放置镜框的教室，把尼弥西斯塔里获得的三块碎片填进去。所有的碎片连成一体，镜子下半部分快要补完了。南条看着迄今收集的镜片，根据面积推断，还需要收集七块碎片才能完成整面镜子。雪之女王设置的塔仅剩下一座，要在最后的塔里回收七块碎片绝对是个艰巨无比的任务。根据菲列蒙的说法，镜子的完成度越高越好。只要镜子能够映出冴子老师的身影，就能成功挽救老师了。现在的镜子无疑起不到什么作用，在最后一座塔里至少得收集三块碎片。但如果第三座塔的守护者像美智子一样顽劣，那时间确实不一定足够。南条知道自己不能说泄气话影响士气，抬腕看看表，已经过了三点。雪之女王给出的攻略时限是到日落为止，当下季节的日落大约是六点左右，还剩三个小时了。南条下令赶快攻略下一座塔时，绫濑却提出了抗议：“我已经累得一步都走不动了。”雪野也表示疲兵打不了好仗，建议先休息一会。

南条何尝不疲劳，长时间挥动沉重的西洋剑，经两人这么一提醒才感到全身的倦怠感。他下意识地叹了口气，坐到地面。沉重的疲劳感从身体的内部浸出，从双肩到手腕都疲惫无比。

山冈，你看到了吗？我已经能独当一面地战斗了。

当然没有任何声音答他，山冈确确实实已经死在了南条面前，但南条至今对山冈的死没有实感。

“人的死，真比想象中的更简单啊。”南条喃喃自语。亲眼目睹山冈之死的雪野敏感地觉察到南条的心情，脸色也被阴云笼罩着。不过绫濑和英理子并没有经历医院的事件，绫濑用看着奇异事物的眼光打量着南条：“怎么突然说这些，真不像你。”

“优香，不知道情况就不要乱说。”敏感的雪野劝阻道。

南条似乎并不在意，用很平缓的语调说：“我家的管家死了，被恶魔杀死了。”尽管压抑着奔流的感情，南条在语调上处之淡然，胸中的热气却是无法冷却的。他攥紧拳头：“所以我……我一定要亲自终结这场异变，不然无法告慰山冈。”

绫濑尴尬地垂下视线：“对不起，我完全不知道这件事。”

“等事件完结了，我可以到墓前敬一束花吗？”心情变得沉痛的英理子说道，南条回答“山冈也会高兴的”后收敛表情，正色道：“这场事件中牺牲的不仅仅是山冈一人，为了他们我们必须战斗。这是获得了Persona力量的我们的义务！”

“没错，我们有力量，我们要救出冴子老师。”雪野响应道。对冴子老师的尊敬，让下决心战斗到底的雪野散发出强大的气魄。

说起来，到校外赛贝克建筑探索的稻叶和上杉不知情况如何。觉醒了Persona力量的这两个人如果仅仅是去看看情况，应该很快会返回校舍。不过就像南条等人被关在校舍中一



样，稻叶和上杉即使返回也无法与众人合流。要让生活一切都恢复日常，必须以解决雪之女王的诅咒为前提。

大家休息得差不多了，南条道：“还剩最后一座塔了，大家加把劲，上吧！”

全员的视线交汇到一起。

“嗯，我明白。”

“明白了。”

“那么就让我们去最后一座塔吧，Let's Go！”

以绫濑的号令为结尾，南条等人离开镜子，向教室外走去。

达拿都斯之塔

菲列蒙展现给南条的最后一个地点，是二年级一班的教室。众人走进该教室后就直奔塔门，门扇的缝隙里浸出令人胸口沉闷的冰冷空气。比起修普诺斯和尼弥西斯的塔门，这里给人更为强烈的不安感。

门上刻着“Tanatos”字样，学识渊博的英理子解释该词是“达拿都斯”，和修普诺斯、尼弥西斯一样是夜之女神尼克斯的儿子。达拿都斯的意思为“死”，是负责将死者的灵魂运送到冥界的死神。这是最后的一座塔，从塔的排序和名称的含义上来讲，攻略难度都肯定比之前高很多。

和前两作塔不一样，达拿都斯之塔里没有任何灯光，门的后面只有延伸着的漆黑暗地。待众人谨慎地步入塔内，塔门按惯例关闭。就算众人提防着有无机关袭击过来时，一个高亮的女子声音在耳边响起：“Yahoo——大家好，初次见面请多关照。”

随后，墙壁和天花板上投射下几柱照明灯光，就在距离众人数米之遥的前方，现出一个女子的身影。她身穿圣白貂学园的制服，一手拿着麦克风，样貌仿佛上世纪80年代的清纯派偶像，发型也是那个时代流行的“松田圣子头”，多少有点落后于时代。

“欢迎来到我支配的达拿都斯塔，Welcome！我是这座塔的守护者、大家的偶像山本百合子，请·多·多·关·照！”在嗲声嗲气说话的同时，百合子还不忘发出俏皮的拟声词，上半身前倾，摆出能刻意强调胸部的卖弄姿势，其背后也不知是安插了什么机关，星星点点的光芒缤纷闪烁。百合子的登场完全跟真实的偶像没有差别。

南条茫然地道：“我该不会是在做恶梦吧？这是开什么玩笑。”

“这个聒噪的女人是怎么回事啊！”绫濑的语调充满厌恶之情，雪野和英理子则连一句话都说不出来了。

“哎呀哎呀哎呀？你们好像不怎么感兴趣呢？”百合子的兴致依然很高，脸上显出完美的营业式笑容，她将麦克风举到嘴边：“那么大家一起来喊！LOVE、LOVELY，百合子！预备，起！”

百合子将麦克风对着南条等人，等来的却是几十秒的寂静。百合子生气地鼓起脸颊：“你们真是太不配合了，百合子觉得好无聊！或者是因为百合子太可爱了，你们不知道该如何跟我相处吗？”

绫濑流出戏弄对方的表情：“没这回事。你是不是脑子坏了？说话方式太奇怪了吧。”

南条插进来吐槽道：“这点你也半斤八两，让我来说你们两个人的日语都很难听。”

“别把我跟这种人相提并论！”绫濑和百合子同时抢白道。

百合子的表情在经历一瞬间的不快后，立即又变回营业式的笑容：“百合子的头脑没有那么聪明啦，说话如果有点奇怪，也请多·多·包·涵·啦！”

南条从生理上就对百合子的说话方式极度反感，而百合子各种迎合男性的卖弄姿态也对南条的精神是一种折磨（负面意义上）。

“如果你想和我们就在此交战，我完全奉陪到底。”南条说。与其说奉陪对方，倒不如说南条想立即将对方打倒，这样对自己的精神卫生也有好处。

百合子装可爱地皱起眉头，两拳交叠放在胸前，上半身左右摇晃：“说得这么可怕，百合子不要不要嘛！百合子明明就是来告诉你们里面的门的打开方法的。”

“烦死了，那你就赶快说啊！”被折磨过度的南条连声音都变了。

百合子丝毫不感到害怕，恢复到营业式笑容：“真是个急·性·子。”周围的灯光一下子暗下去，与此相对的是整个房间都亮堂起来。百合子背后的黑暗中浮起一扇门，门的左右各点燃一支蜡烛。

“真拿你们没办法呀，那就告·诉·你·们·吧！听好哦，百合子的开门讲座开始了！诶嘿……”

南条烦躁地用脚尖敲打地面：“别绕了，快进入正题。”

“真是急性子呢。”百合子说道，“好，那么我开始说明了。门的左右各有一根点燃的蜡烛，只要熄灭其中的一根，门就会打开，就这么简单。说明完毕！”

绫濑和南条都觉得自己遭到戏弄，百合子则露出“一切如我所愿”的笑容，指着南条说：“哈哈哈，那百合子在塔的最高层等待着你们，一定要加油来到我身边哦！我·等·着·你·们。”她挥了挥手，消失了踪影。

雪野认为百合子的开门说明过于蹊跷，说不定有什么陷阱。绫濑也觉得遭受了莫大的戏弄，嚷嚷着要给百合子好看。英理子表明无法揣度百合子的内心，这个女生似乎在享受着战斗过程，实在很可怕。

接下来就要面临一个问题，熄灭哪一根蜡烛？即便知道是陷阱，但不熄灭其中一根就无法开始任务。正当南条慎重地调查门上的锁孔时，急躁的绫濑已经无视南条的警告，向左边的蜡烛吹气。火焰只摇晃了一下便立即熄灭了，宛若墓前线香的烟从蜡烛的芯部袅袅升起。

“嗯？”南条突然感到一阵强烈的虚脱感，竟是无法站稳身体，膝盖不由自主地跪向地面。

“怎么了？”“没关系吧？”雪野和英理子发出近似于悲鸣的声音。

到底是怎么了？南条连声音都发不出来，只能蹲在原地。侵入五脏六腑的恶寒歪曲了他的视野，失去了力气后连灵魂都像是要离开身体，好像有一只看不见的手强行伸进身体的中心，并向外掏掘着。

恶寒只持续了一瞬间，在这以后，南条感到一阵名为“丧失”的虚脱感。他直觉地明白自己的身体已经产生了某些变化：“Persona……被夺走了……”

三个女生发出不愿相信的质疑的惊呼，其实就连南条自己也希望是假的，但他比谁都清楚地知道发生在自己身上的事情。

“哈哈哈哈哈！”百合子的笑声从虚空中响起，“耶！耶！上当了吧！你们以为我会让你们白白通过吗？人生就是GIVE and TAKE！这座塔里发生的所有事情都瞒不过我，你们太逊了呀！南条的Persona我就先收下了，如果想夺回去的话，就赶快来百合子身边吧！我先帮你们开下门，那么待·会·见·啦。”

南条流着冷汗站起身，虽然他很想责怪绫濑，但如果当时吹灭的是右边的蜡烛，那么被夺走Persona的应该是三个女生中的一个吧。他拖着沉重的脚步和西洋剑，返回入口处的门边，果然这里仍有一个沙漏。掏出手册用以绘制地图的南条正欲走在队伍的前列，却被雪野捏住了肩膀：“你无法使用Persona了，还是让我走在前面吧。”

“别说傻话了，我南条圭怎么会让女人走在最危险的队伍前列？”

英理子微笑地反诘道：“男尊女卑是时代的错误哟？你现在不能使用Persona了，可以拜托你站到队尾为大家殿后吗？”

南条还待反驳，雪野已经强行站到他的身前：“一流的男士应该能屈能伸，你觉得呢？”这句话让南条皱起眉毛，暗想“如果我现在硬要走在前面，就成二流了吗？”于是不得不同意了雪野的意见。

与恶魔数度交手后，众人来到第二层的深处，南条感到周围的空气温度陡然下降了不

少。空气不仅变得寒冷，还对肌肤造成些许刺痛感，造成这种状况的或许是有使用冷气的恶魔靠近。

队伍前列的雪野和英理子提高警惕，绫濑蜷缩起身子微微颤抖着。众人往前稍走一段路来到一个广阔的房间，房间的正对面是一扇装饰着绘制着彩色图案的教堂大玻璃，一只野兽般的生物闭着眼睛伏在门前。南条等人不由地倒吸一口凉气，跟这只巨兽相比，之前遭遇的恶魔都算可爱的了。狼一样的身体上覆盖着浓密的长毛，但身体却有近似大象的大小。尾巴是一条蛇，蛇头的大小就足以生吞下一个活人。如果门的后面不是通往上层的阶梯，那就没必要跟这只巨兽战斗——南条如此判断着。不妨先寻觅其他道路吧！众人正打算在被发现之前悄悄返回，巨兽突然开口说话了："人类，何故到此？"众人的动作顿时冻结了。

巨兽抬起眼皮，用蛇一般的眼神望向众人："这里不是活人应该来的地方。"

"狗……狗开口说话了？"绫濑瞪圆眼睛，发出惊讶的声音。

野兽像展现笑容一般露出剑刃般的利齿，白色的呼吸从巨大的口腔中喷吐出来："我不是狗，我的名字叫塞伯拉斯，是冥府的守门人。"

南条从队尾走上前，靠近塞伯拉斯。仅仅是看，这只地狱犬就给人以强大的威压感，和普通恶魔之间完全划出一道分水岭。南条没有丝毫畏惧地挺起胸："如果你身后的门后面是通向上一层的阶梯，那么就请放我们过去吧。"

伏着的巨兽抬起头，试探性地将南条从头看到脚："你毫不畏惧我，因为你的这份勇气我便告诉你吧。门的后面是冥府——死者魂魄聚集的世界。对于活着的你没有任何价值，赶快离去吧。"

南条直视着塞伯拉斯的瞳孔，这只地狱犬的瞳孔里没有一丝犹豫的光芒。看来不是说谎，南条正准备转身离去，蓦地注意到塞伯拉斯脚下的一副龟甲眼镜，全身都僵硬了起来——那是山冈的眼镜。

塞伯拉斯瞥了一眼眼镜："这应该是通过冥府之门的死者遗落的吧。"

"这个死者是不是蓄着白色胡须？"

塞伯拉斯道："你们也许看不见。但是通过冥府之门的死者从没有间断过——包括现在。我不可能记得每个人的相貌。"

南条走近塞伯拉斯，将西洋剑放在一边，俯身捡起眼镜："没错，这绝对是山冈的眼镜，但灵魂应该是没有实体的，为何只有眼镜被留了下来？"塞伯拉斯回答道："恐怕是这个人的心还留在现世，所以那种东西还会以实体留在现世吧。"

心，山冈即使死去也为我担心着。

南条小心地将眼镜装进上衣口袋，持剑站起身："打搅了，塞伯拉斯。如果门后确实没有阶梯，那我们就此离去。"塞伯拉斯再度伏下身体："等你死的时候，我们就能再见了。"它从头到尾都没有散发出任何敌意。众人略感放心，背朝这只冥府的巨兽走出了广间。队伍再次变为：雪野和英理子在前，绫濑中间，南条断后。

"我是再也不想见到它了。"绫濑说。

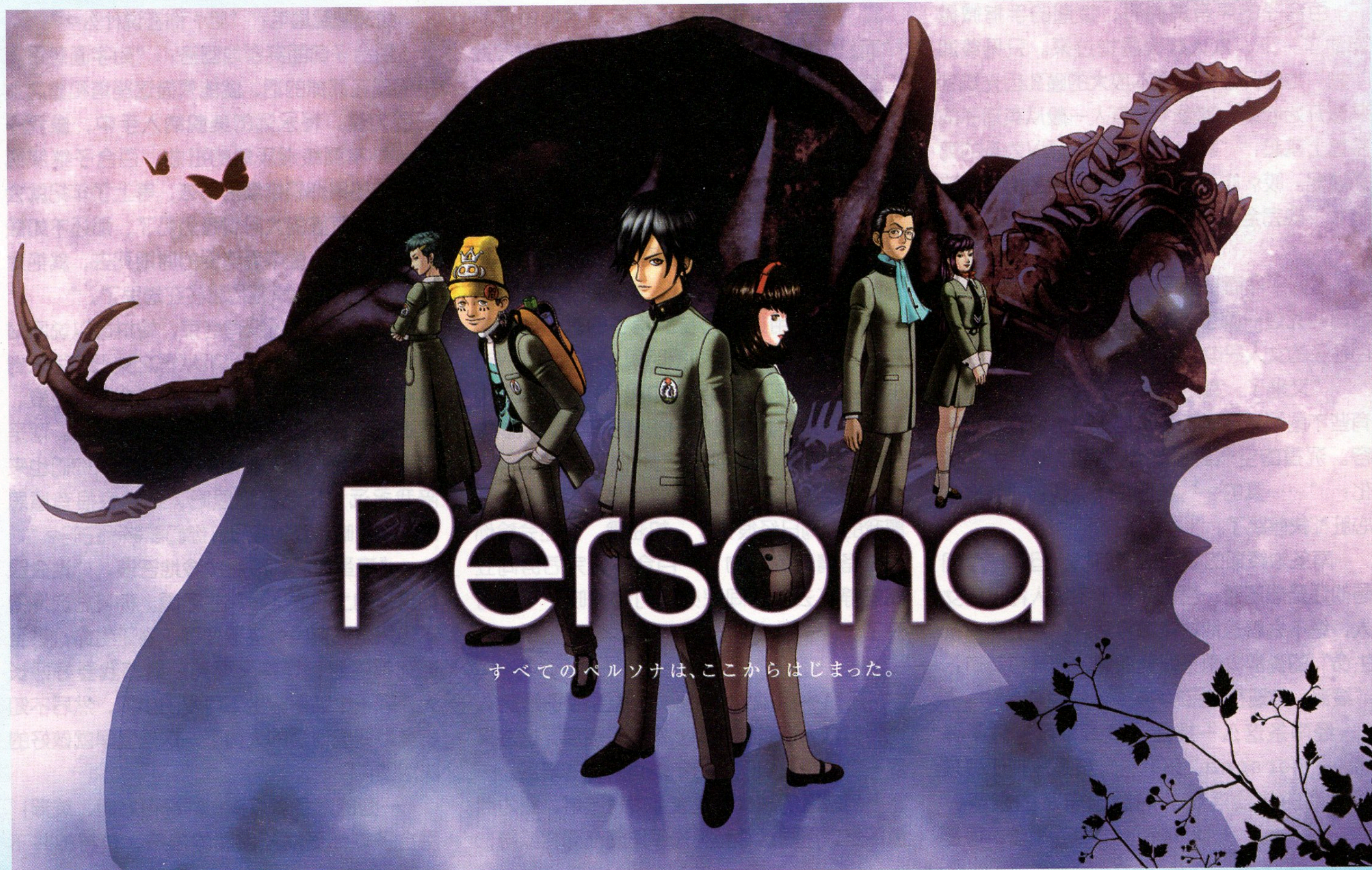
"疏忽大意的话就有可能很快再见到它了，要提高警惕哦。"雪野的这句善意提醒在绫濑听来却格外刺耳，旋即反抗道："不用你说我也知道啊。"

"俗话说一失足成千古恨，如果只是'恨'一下的话倒也算轻了。"英理子的劝说让绫濑更加不满："为什么你们都要对我说教啊？你们别把我当成笨蛋，我不会出事的！"

不满的绫濑大步越过队首的两人，怒冲冲地往前走，并且完全无视同伴的意见，走到一个岔路口就径自向左加快步伐的绫濑很快就消失在墙壁的阴影中。

"那里是死路，刚才已经探索过了。"南条高声叫道。仅有绫濑的声音从前方传来："是嘛——呀！"绫濑唐突的悲鸣后，随即又传来倒地的声音。

南条等人箭步冲到道路的拐角，绫濑就倒伏在眼前。在绫濑的另一侧，是三个呈人类女性姿态的恶魔。恶魔穿着大衣，一只手拿着镰刀，脸色蓝森森的，透着惨白，而以上这些外表特征，都不如她们脸上裂到耳根的嘴巴明



显——这三个恶魔就像古老都市传说里的裂口女。绫濑的体表没有任何伤痕，看来是受到了精神魔法的攻击。

"南条，退下！"雪野抓住南条的肩膀强行把他扯到身后，自己同时踏前一步道："吃我一招。维斯塔，将她们烧尽！"

红色魔术师Persona，维斯塔出现了。伴随雪野的命令，维斯塔释放出红莲火焰，瞬间将三只恶魔吞噬。跃动的火焰中，恶魔发出宛如用钉子划玻璃的尖锐惨叫，转眼就化作焦炭。

英理子急忙靠近绫濑，蹲下将她抱到自己的膝上，摇着她的身体："请振作一点！"然而，绫濑张开的眼睛已然失去生命的光芒，手脚也都失去了力气，软软地垂着。

"没有……呼吸了。"英理子脸上失去血色，南条在进行最糟的想象的瞬间，百合子的笑声在空中回荡开来："呀哈哈哈，死掉了吧！"

南条怒道："你说她死了？开玩笑也给我有个限度！"

"这是事实呀。"百合子饶有兴味地继续说道，"不过呢，她要是死在这里了，就不能来到百合子的身边啦。真是没办法呢，我就给她换上另一条生命吧！百合子是不是很善良？其他的孩子们也是，在临死前我会救你们的哦，所以赶快加油来到我身边吧！那么再·见·啦！"

百合子的声音消失后，绫濑的手指微微弹动了一下，众人赶紧围拢过来。只见绫濑"啪"地睁开眼睛，原本放大的瞳孔因光线的刺激开始收缩，她像个没事人一般从英理子的膝盖上跳起："啊，吓死我了，还以为真的死翘翘呢。哎？咋了咋了，大家为什么都围在这里？"她完全没有意识到自己已经真正"死"过一次了。

雪野呆然而长舒了一口气说："你啊，刚才已经死过一回了。不过运气还不错，那个叫百合子的女人把你又复活了。"

"又来了，真是不好笑的笑话啊。"绫濑有些不耐烦地笑了，但其他人完全没有露出笑容。沉重的空气终于让绫濑的表情产生了变化："……真的？"英理子点点头："我刚才心脏都快停跳了。"

南条为绫濑的复活松了口气，但有一个问题他还是想不通：百合子那个不招人待见的女人，绝不会善意地将绫濑复活。"换上另一条生命"的说辞令南条很是在意，他开口问道："绫濑，你现在能召唤Persona吗？"

经南条这么一提醒，绫濑举起一只手喊道："Persona，来吧！"可是没有任何东西从她的头顶浮起。她露出焦急的表情，"Persona"、"Persona"地召唤着，可是她的Persona芙里并没有出现。

"果然如此……"南条知道自己的推测是正确的，绫濑和自己一样，Persona都已被百合子夺走。虽然即使找到百合子也不能确保取回Persona，可这也是现在惟一能做的事情。

第三层、第四层、第五层……依靠雪野和英理子的力量一边驱逐着碍事的恶魔一边向上攀登，到达第六层后沿着通道小走一段路，便看到这层惟一的房间，房间的深处是一扇门。众人进入这个房间后就注意到房间正中放着两个奇怪的物体——那是两个外形诡异的箱子，箱盖上装饰着骷髅雕刻，容积不大，能允许小孩勉强钻进。这也许跟之前的蜡烛一样同是陷阱，绫濑多少是好了伤疤忘了疼，又像个好奇的小动物一样向箱子走去，这次被南条用力喝止："别妄动！"

百合子的声音恰是时机地响起："嗯！过分过分过分！百合子好不容易为你们准备的礼物，不要无视好不好嘛！"她仍旧没有现出身形，只有声音回荡在房间里。

绫濑展现出露骨的嫌恶表情："你的礼物绝不会是什么好玩意吧！"

"没有这回事哦。两个箱子只要你们能够猜对，就能拿到恶魔的镜子碎片。"

镜子碎片，这是南条一行不能忽略的重要物件，但南条随即皱起眉："你以为我会相信你吗？"雪野、英理子和绫濑纷纷对南条的话表示附和。

"相信我嘛！"百合子不满地撒娇道，"而且如果你们不打开箱子话，这扇门就不会打开哦？好啦，赶快选择吧！百合子求·求·你·们·了。"

百合子献媚的语音让南条心烦不已，绫濑的忍耐力却比南条更低："啊，烦死了！打开一个箱子就行了吧，反正不打开箱子门也不会开，我就满足你的愿望好了！"绫濑的老毛病一犯，真是谁也阻止不了，她不顾雪野和英理子的劝阻，用力掀起左侧箱子的盖，望向箱底。之后，她的表情变得明朗，瞳孔闪着兴奋的光："太好了，宾果！中奖了！"从箱子中取出的，是一块巴掌大小的镜子碎片。原以为百合子只会说谎话的南条同时松了一口气。

"恭喜恭喜！这场小游戏是你们赢了。距离我的房间已经很快了，加油哦，我还会给你们准备精彩的礼物！"百合子说完后房间立即安静下去，房间深处的门也"吱"一声打开了。

还有一点就到了——虽然百合子是这么说，但众人还是继续向上攀登了数层，这才来到一个只有一扇门、且不再有阶梯的塔层。一路上与恶魔的激战令大家都疲惫不堪，更为严重的是，期间雪野和英理子均面临死亡威胁，同样被百合子以剥夺Persona的方式救活。

门就在前方，进或不进？后者的选项似乎是不应考虑的，但现今四个人都失去Persona力量的情况下，该如何对付棘手的百合子呢？南条决定自己身为队伍中惟一的男子，应该肩负起与百合子做了断的重任。

南条虽然这么想，但绫濑早已自然地抢先一步打开门："现在只有开门进去了吧？在这里站着也是浪费时间。"

"果然是个莽撞的家伙啊，你。"南条呆然地说道，此时雪野和英理子从他侧面走上前："女人就是要勇敢"、"正义自在我心"。绫濑一扯南条的袖子："快，南条也进来吧，你该不会在害怕？"

"真是个失礼的家伙，谁会害怕啊！"南条拂去绫濑的手，穿过房间门。

昏暗的房间里，只见墙壁上装饰着巨大的骷髅浮雕，气氛阴森。在前方数米远的地方，百合子现出姿态，展现出她标志性的营业笑容："大家辛苦啦！百合子我很高兴哦，你们能安全无事到达这里真是太好了。"

雪野将双臂交叉于胸前，瞪着百合子道："别装乖卖萌了，我们是前来打倒你的。"

"别说得那么恐怖啦！这与你漂亮的脸蛋不相符合呢。"百合子的眼睛从雪野、英理子、绫濑的身上依次打量过去，"大家都长得很漂亮呢，嗯，你们都是可爱的美人。为了让你们的美貌万世永存，请死在这里好吗？"

绫濑皱起眉毛："哈？你在说什么？"

百合子满面笑容地回答："如字面意思。你们现在死掉的话，就能凭借这座塔和雪之女王的力量，将永远的美貌纳入手中，像我一样。"不顾绫濑表情的扭曲，百合子继续说道："如果你们继续活下去，等上了年纪就会变成丑陋肮脏的大妈或者奶奶了，那还不如像我一样，在一生中最可爱的时期死去，就绝对能永远美丽地、幸福地居住在塔里了。"

百合子的话还没有结束，她拼命以说服对方的口吻继续道："我听从雪之女王的话来到这座塔里，真是太好了。百合子会永远可爱、永远漂亮，一直保持现在的姿态存在着。可是这里只有我一个人未免太孤单，所以你们也来陪我永远地生活在塔里吧，一定会很有意思的！呐、呐，我的意思，你们能够明白吗？"

"滚蛋去。"绫濑冷冷地答道，"谁会跟你这样的土气女人一起生活啊。你最后选择的不也只是逃避吗？逃避变老、逃避生命，甚至连死都逃避，可怜又可笑。绫濑我要好好长大，泡一个帅哥，生下可爱的小孩，然后不知不觉地变成可爱的大妈——这是我早就做好的决定了！"

一旁的南条点点头："说得好啊，绫濑！百合子，你受女王假面的蛊惑，获得的并不

是永远的美。”他用持剑的另一只手指着百合子，“你获得的，只不过是你自身存在的终结，以及不再包括你在内的现实世界，还有——绝对的孤独！”

“才、才没有这回事！”狼狈的百合子向后猛退几步，自我暗示似的大声叫道，“才没有这回事呢！”

“哗”一声，百合子单手举向身后，空间摇晃了一下，巨大冰块出现在空中。冰块里面被冻结的，正是南条等人的Persona。“你们这些被夺走Persona、百无一用的家伙，你们又了解我什么？难得我大发慈悲救了你们，希望和你们好好相处的！为什么就不能明白我呢！”百合子的身上弥漫出黑雾一般的邪气，雪野的表情突然阴沉下去：“傻瓜真是死都治不好呢。”

南条咬住牙齿，死死地看着百合子身后被冻结住的爱染明王，叫道：“如果你是我的分身，怎么会忍受被一直冻结着？我可不知道自己的分身会像你这么脆弱！”伴随轻轻的碎裂声，包裹着Persona的冰块产生龟裂。

“你是使用火焰的Persona，依靠自己的力量获得自由吧！”绫濑对着冰中的芙里怒吼着，英理子和雪野也各自呼唤自己的Persona。

“醒来吧，尼凯！”

“来我身边，维斯塔！”

伴随清脆的连续破碎声，冰块的龟裂进一步扩大，百合子一脸惊疑地转过身。就在她的面前，冰块爆裂地四散分开，所有的Persona都恢复了自由，它们变成一束细长的光芒，飞进各自宿主的体内。南条顿时感觉自己胸中的空洞感被填满，全身充满了内在力量。

“你的把戏到此结束了！这份孤独，就让我来终结吧！”南条举起剑直直地指向百合子。百合子的表情犹如恶鬼面具一样狰狞：“我不会原谅你们……我讨厌你们所有人！我要把你们的身体和灵魂全部杀死！这是百合子送给你们的最后的礼物！”言毕，她的身体产生了可怕的变化——伴随着粘滑的摩擦声，百合子的下半身化作多条触手，每条触手都跟人的身体差不多粗细，灵活得似乎每一根都拥有自己的思想，向着南条一众袭来。

南条一剑斩向触手，却像斩到了厚实的橡胶上弹开，别说斩断，连一道伤痕都没留下。袭向女生的触手同样对绫濑的鞭子毫不畏惧，雪野从裙子的口袋里拿出变作剃刀的折鹤，反手掷出。她的目标并非触手，而是百合子本体。

“我不会这么容易让你打中的哦。”一只触手跳动起来，轻易就弹飞了折鹤。

“看来要打倒百合子，必须先处理掉触手呢。”英理子道。

闻言的百合子嘴角露出歪曲的嘲笑：“你觉得对我的达拿都斯能够奏效？”

达拿都斯，这是百合子的Persona名字，与她融为一体、而非单独召唤的状态，这与横内发生Persona暴走时的状况如出一辙，但战斗力完全不在一个等级。

“没有什么觉得不觉得，走一步算一步！”南条集中精神，头上出现蓝色的Persona爱染明王，“铁拳制裁！”

受到号令的爱染明王飞往百合子，捏紧拳头向百合子砸去，却被几条触手缠住，无法动弹。

“哈哈哈哈！我就说是白费力气！”百合子以胜利者的姿态大笑，南条露出懊恼的表情，与雪野等人交换了一下眼神——趁机把触手解决掉。

缠住爱染明王的触手停止了灵活的扭动，这是对它们展开攻击的最好时机。绫濑读懂了南条的意思，召唤裹着火焰的芙里，一口气烧掉了好几条触手。充当诱饵的爱染明王隐去姿态，炭化的触手纷纷剥落下来。英理子随即也召唤出尼凯，白色翅膀、天使光环的Persona释放出强烈冷气，又有几根触手在一瞬间被冻结，四散碎裂，细小的碎片犹如钻石粉尘般闪闪发亮。

依靠绫濑和英理子的攻击，触手已被消灭半数，雪野向着剩下的触手发动攻击，红色魔术师维斯塔被召唤的同时，周围出现多个光球，飞向触手堆。多个光球同时炸裂，令世界褪色的核热闪光烧光所有触手，这是更为高级的核热攻击魔法。

下半身触手被全部歼灭的百合子陷入狼狈：“怎、怎可能……百合子不会这么简单就失败的！”

“这就是你一直逃避的现实！Persona，再来一次！”南条的爱染明王显现在百合子眼前的半空，两手将一个透明的球捧在胸口，掌间亮起白光并逐级增加着亮度，发出令人耳鸣的高频率声响。这是爱染明王能够使用的最高级神圣魔法——永远之白，任何邪恶的事物都无法经受住这光芒。受充盈神圣之力的光芒照耀，百合子左右摇着头，双目溢出的泪水飞向空中，连声音都发不出来。

“我不会……同情你。”南条低语的同时，圣洁之光已将百合子包围……

在爱染明王和白光消失后，地板上坐着失败的百合子。她已丧失雪之女王赠与的魔力，表情呆滞着像是失了魂。

雪野抱住双臂，俯身看着百合子：“醒悟吧！这时你还希望雪之女王来救你吗？”

百合子左右摇头：“实际上……实际上啊，我非常讨厌雪之女王。”她低语着，泪滴落在膝盖前、地板上，她继续说道：“这样就好。虽然很短暂，可是能跟大家一起玩、一起说话、战斗、被打败……百合子是人类，是一个本该死去的人类。可就是这么简单的事情，我却一直不明白……”

南条皱起眉：“你这家伙搞什么，哭了？哼，别假惺惺了，你又在想什么鬼心思了吧。这种鳄鱼的眼泪休想我上当！”说完的瞬间，就被绫濑撞到一边，南条多少有些莫名其妙：“绫濑，你干什么？”

“什么干什么啊！你连真哭和假哭都分别不出来吗？像你这样绝对一个女朋友都交不到！”

绫濑斥责着南条，在百合子面前蹲下身：“说出来吧，我可以当你的听众。”

“谢谢……”百合子扬起被泪打湿的脸，身体一点一点地化作磷光，慢慢虚无消失。

“我很害怕。我现在有好多朋友，爸爸妈妈很友善，每一天都很开心——这是我人生中最鲜亮闪光的时刻，一想到后半生会越来越往下坡走，我就害怕得不得了。上了年纪，变成丑陋的老婆婆，最后孤零零地死去……可是女王的假面对我说，可以让我保持现状，一直活下去。”

听着百合子的诉说，雪野同情地叹了口气。

“你就这样被骗了吗？”英理子略带沉痛地小声说，“当你觉察到的时候已经死去，并且成为这座塔的守护者？”

百合子无言点头，身姿愈加透明化。绫濑一把抓住她的手：“我一定会打倒女王，给你报仇的！”

“真希望活着的时候，就能与你……”

……成为朋友。

留下细如耳语一般的遗言，百合子消失了，身后现出两枚恶魔镜子碎片。

“安静地睡吧……永别了。”绫濑拾起镜片，站起身面对南条：“走吧，我们去把那个MMC的臭面具打烂！”

“MMC？不明白意思呢。”

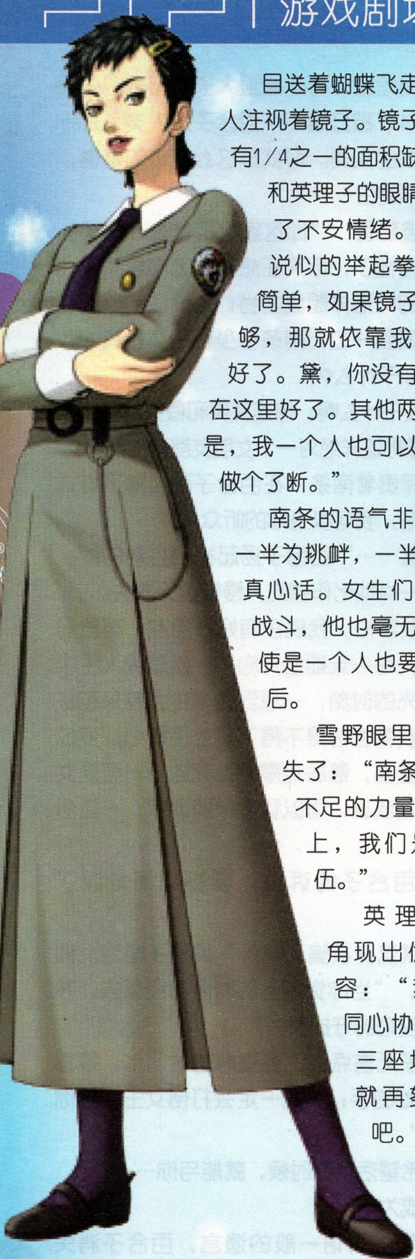
“意思是绫濑很生气，后果很严重，她就等死吧！”绫濑说。（编注：原文为“マジでムカツく杀す”。）

南条纠正说：“那应该是MMK吧！”（“杀”的罗马拼音首字母为K。）

短暂的嬉闹后，等待他们的是最终决战。

夜之女王

拿着从达拿都斯之塔获得的三块镜子碎片，南条一众再次返回镜框所在的教室。将碎片嵌入镜框，原本灰蒙蒙的镜面变得略微透明，虽然镜子还有残缺部分，但镜框上的金色蝴蝶不停地拍动翅膀并飞了起来，像是在说“已经不需要保护镜框了”。



目送着蝴蝶飞走，南条等人注视着镜子。镜子上大约还有1/4之一的面积缺损，雪野和英理子的眼睛里都充满了不安情绪。南条像演说似的举起拳头：“很简单，如果镜子的力量不够，那就依靠我们来弥补好了。黛，你没有自信就留在这里好了。其他两名女生也是，我一个人也可以去跟假面做个了断。”

南条的语气非常高傲，一半为挑衅，一半也是说的真心话。女生们就此放弃战斗，他也毫无怨言，即使是一个人也要战斗到最后。

雪野眼里的不安消失了：“南条说得对，不足的力量由我们补上，我们是一个队伍。”

英理子的嘴角现出优雅的笑容：“我们已经同心协力闯过了三座塔，最后就再努力一下吧。”

绫濑将双手交叠着放在脑后：“真是辛苦得要死啊，中间也确实好几次真的要死了。可是，我已经跟百合子约好要打倒女王，怎么能在这里逃跑？我也会战斗到最后。”

三人的眼中没有一丝犹豫，南条拿起尚不完全的镜框：“走，向中庭出发！”

校舍的墙壁、中庭的石板，到处都结着冰。暗云把天色遮蔽得宛如黄昏，南条抬腕看表，距离日落已是极限时间了——如果不能在日落前攻略塔，世界就会被封闭在永远的黑暗中——这样告诉南条的女王假面，附体在冴子老师身上的女王假面，现在就在众人的眼前。

中庭里，几根硕大的冰柱将化作冰像的冴子老师包围，脚下的薄冰发出“嚓嚓”声，竟是寂静的中庭里惟一能听到的声音。一手提镜，一手拿剑，南条站在冰像前。由于时间还未到日落，所以雪之女王依然保持着冰像的状态，一动不动。南条后退几步：“大家准备好了吗？”得到肯定的答案后，南条把镜子照向冰冻住的冴子。模糊的镜面上光芒穿梭，整个镜框也浮到半空，随后放射出炫目的光。简直就像反射太阳光一样的粗大光柱照射在冰像上，随着“咔嚓咔嚓”的碎裂声，冴子身上的冰开始解冻了。戴在她脸上的女王假面发出苦闷的声音：“啊，要烧掉了，脸要被烧掉了。”

女王的假面发出悲鸣声，中央也开始裂开一道缝隙。不久，假面的右半部分发出一声干枯的碎裂声，随即一副奇异的景象展现在南条的眼前——假面下自然是冴子的素颜，可是在素颜之上，另外覆盖了一层半透明的面具。该面具不像女王假面一样呈现出无机物的质地，完全就是一个鲜活的少女面孔。这个少女歇斯底里地叫道：“为什么大家都站在冴子的一边！”她的瞳孔发射出光辉，强烈的意志穿透众人的脑海……

“恭喜你赢得雪之女王的角色，最后还是竞争不过知美呢。”冴子姐高兴、而又有些不甘心地笑着，握住我的手。

我回应地握住她的手说：“谢谢。我会连带你的那份付出双倍努力，可是好担心那个假面呀。听说至今演过女王角色的人全部被诅咒了。”

冴子笑着拍了一下我的肩膀：“胡说什么呢，那种传言只是迷信啦。只要有开朗的心情，诅咒就会自己逃走的。真是的，总相信这些没有根据的传言是知美不好的地方哦。”

冴子这么说着，原先笑容中混杂的些许懊悔也完全消失了。我知道她是打从心底为我祝福鼓励，但如果我和她交换一下立场，我想自己是不能这么开朗地笑出来的吧。为了出演演剧部的传统剧目《雪之女王》，我与冴子展开了一番竞争。我俩谁被选为主演都不奇怪，不过我认为能从她手里抢到这个角色的自己，还是比较幸运的。

“冴子姐真好……这么坚强。”

“振作一点嘛，知美。你应该高兴才对，不然我这个输掉比赛的人都没脸见人啦！”

“是、是呀。”我总觉得冴子好像在把角色硬推给我似的。

之后，演剧部的学妹私下向我说，我被冴子给骗了，冴子是故意把角色让给我的。我开始自然不相信，可是学妹又继续告诉我，冴子是因为害怕假面的诅咒，所以才故意把女王的演出资格让给了我。

“故意让给我……因为害怕诅咒？不可能！就算她是真的把角色让给我，那也只是在关照我。我虽然跟冴子姐同一学年，可从来没有接过比冴子更好的角色。”

学妹露出嘲讽般的微笑，这笑容更加重了我内心的阴影。她说：“知美学姐真是老好人啊，你觉得冴子会在最后把荣誉的鲜花转交给你吗？那是雪之女王的演出资格哦，是主角哦。这种好角色，如果不是顾虑诅咒，有可能会拱手让出去吗？”

学妹说完就离开了，将内心被黑暗包围的我留在原地——女王假面的诅咒，冴子的真意。为了知道这两个问题的真相，我把冴子叫到无人的教室里。

不可能有什么诅咒——我相信着，试着把女王面具戴在脸上，就在这时冴子走进了教室：“怎么了，知美？把我叫到这里。”

她的声音从我背后响起的瞬间，我脸上与假面接触的皮肤部分开始燃烧，禁不住大声呼痛：“痛、痛死了！”我发出悲鸣，使劲想把假面从脸上摘下，可是它就像生了根似的紧紧贴在我的脸上。

“怎么了，知美！”

在我听来，冴子的叫声是多么地猫哭耗子。

“都怪你！都怪你！怪你！怪你！怪你！”脸上的激痛让我的意识渐渐远去，我靠近冴子，双手牢牢抓住她的肩膀，“是你！是你把假面硬推给我的！”

冴子发出一声短而轻的悲鸣，将脸别到一边。这个动作让我确信，冴子因为害怕诅咒而把角色让给我的传言，是真的。然后，我被女王假面诅咒而死。

雪野、英理子和绫濑都痛苦地捂住脸，雪野一脸茫然，英理子面色铁青，而绫濑更是捂住自己的面容叫到：“我的脸，我的脸！”

南条立刻大声喊道：“冷静下来！这些都是幻觉，你们的脸好好的，没出事。看到的只是她的记忆罢了！”南条用剑指向冴子的右半边脸——那个宛若幽灵的少女脸孔。

这个少女，就是幻境中出现的冴子曾经的同学，被女王面具的诅咒所杀，自称雪之女王的怕也是这个名叫知美的幽灵。不过既然是冴子的朋友，那就有交涉的余地：“你是叫知美吧。你认为冴子老师真的知道诅咒的真相，所以才把角色硬推给你吗？”

知美的眼中流出怨恨地说道：“除此之外还有其他可能性么？事实上我就是死了！”

“那么我问你，你所认识的冴子是相信诅咒这种荒诞怪谈的人么？”就南条所知，冴子老师是完全不相信这些怪力乱神的事情的，所以今天她才敢把面具戴到自己脸上，继而遭遇一系列事情。

见知美陷入犹豫，南条继续说道：“这个女教师在我看来，简直是一个好到令人浑身别扭的老好人，明明是个老师却执意跟学生做朋友，有时连我都想让她适当有点教师的架子。”雪野也对此表示赞同。虽然南条不太了

解雪野的过去，但他也听说因为冴子老师，雪野连人生都发生过正面的重要改变。

"我再问一次，你觉得冴子老师是那种相信诅咒，然后去骗你的人吗？"南条继续追问着。

知美的眼中闪过一瞬间的困惑之色，摇摇头。可是怨恨随即又蒙上了她的眼睛："就算如此，就算如此，就算如此！我死掉的事实依然无法改变！我的未来，就被冴子用她自我满足的强制善意给埋葬了！"

知美的周围突然出现几个冰块，并在一瞬间变成细长的冰柱刺向南条一众。南条一边抓住空中的镜子，一边躲避着冰枪。绫濑举起单手，召唤出Persona芙里，释放出跳动的火焰，将所有的冰枪蒸发掉。

知美的愤怒化作冷气进一步扩散着："我没有做错！我要让你们明白！"她的周围出现了比方才数量更多的冰枪。英理子冷静地应对道："尼凯！东冲破！"受到召唤的Persona尼凯扇动巨大的翅膀，从翅膀里释放出的冲击波带动大气产生剧烈摇晃，粉碎了所有冰枪。

"怎么可能！"知美发出狼狈声音的同时，雪野也召唤出了维斯塔，向知美的跟前释放出火焰——现在知美与冴子连成一体，因此不能对其直接攻击，这次的攻击只是为了牵制对方的行动。面对核热的熊熊烈火，没有人会不感到害怕。

"热、好热！"知美发出悲鸣声，南条判断这是一次绝好的机会："就是现在！"他再次把恶魔之镜对准知美，镜子发出的白光照射到假面上，龟裂在假面剩余的部分上迅速蔓延，裂开时产生的细小碎片如同蒸发一般地消失在空中。

就在南条以为可以将对方打倒时，半透明的知美的脸保持着鬼女表情，迅速黑化、硬化，形成一张新的假面，覆盖在冴子老师的脸上。知美尖叫着："不要让我看到这个镜子！我没有这么难看，没有！"伴随着她的尖叫，女王假面和恶魔之镜全部碎裂并消失。

"可恶，镜子已经没用了吗？"南条将镜框丢弃在一边，重新审视着知美的脸化成的面具。

"到刚才为止，残留着人性弱点的知美的亡灵，已被消灭。我是假面（Persona）——夜之女王，将为世界覆盖上'无'以及绝望的白和黑。"黑色假面发出的声音，与知美的迥然不同。从这个声音里完全感受不到人类的语调，冷彻无情，犹如机器。

"把我的冴子老师还回来！"雪野怒道。

"怎么可能。这个女人是我完成世界大愿的祭品，我要好好地使用这具躯体。"

南条提着斩杀了无数恶魔的剑，向前跨出一步："那么我要战斗到只剩最后一口气为止，在这之前跟你没有任何交流的余地了。只要打碎假面，一切都结束了。"

黑色假面的冴子——夜之女王，仿佛被南条的气势压倒地退后一步。

南条轻哼一声："看来我猜的没错，你这个Persona的寄宿本体就是那个假面！"

"就算你知道，区区人类又能奈我何？"

面对夜之女王的挑衅，南条挺起胸膛，山冈管家手工刺绣的"1"字围巾飘扬在风中，全身发出光芒。耸立而起的光柱中，爱染明王显现，南条号令道："全员行动！我保证胜利是属于我们的！"最后的战斗真正开始。

"粉碎吧！"随着南条的呼喝，爱染明王挥动着拳头向夜之女王攻击过去，由于身体是冴子老师的，因此能够攻击的位置只有面具。夜之女王双手护住面具，南条怕伤及冴子，硬生生地停止住爱染明王的行动。

"你不是要粉碎我的吗！"夜之女王发出嘲讽声，冲向静止的爱染明王，一拳打在南条的腹部。暂时失去意识的南条无法维持Persona的召唤状态，爱染明王在空中滞留片刻就消失了。南条努力让自己清醒过来，不过仅仅是维持住意识就耗去他所有精力了。夜之女王再度欺近，准备施以追击。

——我要死了吗？

战栗流窜于南条的脊背，他连召唤Persona自保的时间都没有。

"岂能让你得逞！"雪野的折鹤挟带劲风击向假面。为了躲避折鹤，夜之女王被迫暂停对南条的攻击，转而面向雪野："那就从你开始赠与永久的睡眠吧！"只见她面向雪野伸出双手，极大的重压令雪野被迫弯下膝盖，看样子是使用了重力系魔法。雪野体内的骨头开始发出"吱吱"声，但雪野依然强撑着身姿："这点重力还不足以让我下跪！"



在努力对抗重力的雪野的身旁，绫濑召唤出芙里，一人一Persona同时挥动鞭子，分别缠住夜之女王的双脚，束缚住对方的行动。紧接着双鞭齐拽，失去平衡的夜之女王被放倒在地，一旁早就摆好长剑姿态的英理子趁机发动攻击。

就在夜之女王准备站起身体时，英理子的长剑依然刺向假面的眉心，会心的一击令英理子口边浮出宽慰的笑容。

夜之女王冷笑道："人类的这点小聪明！"她用双手握住剑刃，长剑并没有伤及假面。滴落的血珠令英理子呆愣片刻，夜之女王已经无情地发动攻击，南条的"快躲开！"刚喊出口，英理子已经被瞬间冻结住。冰的结晶在一瞬间巨大化，离在地面好似一座墓碑。

"英理子！"

"桐岛！"

雪野和绫濑发出悲鸣，夜之女王的喉咙里发出低沉而得意的"呵呵呵"笑声，从半空传来的"劈哩劈哩"声让众人一齐抬头望天，无数的冰柱在半空显现，每一根都有电线杆般大小。

"你们试试能不能躲开吧！可以的话我会褒奖你们一番的！"夜之女王向上举起鲜血淋漓的手，再用力挥下。配合着她的这个动作，冰柱群从空中暴雨般降下。南条自顾不暇地躲避一根接一根的攻势，旁边的绫濑却突然发出一声惨叫——南条一瞥之下，绫濑跟英理子一样被冻成了冰块。

"绫濑！"在南条叫出声的同时，冰柱雨止歇住了。

只见立着无数冰柱的中庭，两座冰冻墓标中分别收纳着英理子和绫濑。和南条一样，雪野刚才也堪堪避开了冰柱的攻击，冻结着的英理子和绫濑映在眼里的景象，令她肝胆俱焚。瞳孔中寄宿着怒气和狂气的雪野身前，维斯塔使出曾在达拿都斯之塔烧毁百合子触手的上级核热魔法，若直接命中，毫无疑问地能对夜之女王的身体造成极大伤害，但夜之女王却连防御的姿态都没有："你真的要放核热魔法？这个女人的身体说不定会灰飞烟灭哦？"

雪野眼里寄宿的狂气消失了，交替浮上的是内心的动摇。南条认为刚才自己也是因为怕伤及冴子老师产生的犹豫，导致攻击失败，如果一直踌躇于此，那就绝对无法打倒眼前的敌人——南条对这一点的体会可谓有切肤之痛。

"别犹豫，黛！就算伤到老师，之后再用Persona治疗就行了！"

"可、可是……"陷入一时犹豫的雪野还没有时间回过神，夜之女王的身体就散发出强烈的冷气，缠住雪野的身体。遭到冷气侵袭，雪野焦虑地无法集中精神，维斯塔伴随着核热魔法的光球一起消失，而寒气也让她从脚下开始结冰。她拼尽最后一点力气向南条说："拜托你，救救冴子老师……"话刚叙述一半，雪野也化为冰冻的墓标。

"黛！"南条的叫声在冰封的校舍中回荡，回音消失后，被寂静包围的校舍里只能听到南条粗重的呼吸。

夜之女王淡淡地说道："你也趁早放弃抵抗，在冰墓里好好地睡吧。这个世界注定要被

囚禁在冰雪和永远的夜晚中，没有任何人能违抗命运的安排。”

——我怎么可能放弃！

这样想着的南条并没有出声，愤怒让他连声音都发不出来。他恨自己的无用，明明把握住了先发制人的机会，却犹豫伤到冴子老师，最终导致了现在的结果，这是多么地讽刺呀。南条因自己的错误判断懊悔不已，五脏六腑都似乎在沸水中煎煮。

夜之女王慢慢扬起手：“无论谁最终都会在永远的黑夜里沉睡，时间早晚而已。很快我会让冴子姐也睡着的。”

冴子姐？

南条对这个词直观地察觉出异样，努力让怒火中烧的大脑恢复冷静——夜之女王自称是Persona，既然是Persona，那么她的寄主是谁？南条很快就得到一个单纯的结论——知美，除了她外别无他人。尽管夜之女王说知美的亡灵已然消逝，但“冴子姐”这种称呼方式是知美独有的。

恶魔之镜会如实地映照出丑陋的东西，无法忍耐自己的丑陋一面投射在镜子里的知美逃进了被称作“Persona”的假面里。换句话说，在这个黑色假面下除了有冴子老师的素颜外，知美的素颜也存在着，如果能打碎假面，那么不仅冴子老师能够获救，知美也能跳出劫难——南条如此推测着。

集中精神，爱染明王以跟南条重合的姿态出现了，南条被半透明的Persona包围，猛蹬一脚地面，剑上带着“永远之白”的神圣力量，化作一道光刃。伴随着一声发力的呼喝，南条一剑攻向上段。

夜之女王不逃也不防御，明显地向南条挑衅道：“你下得了手斩杀这具身体吗！”

“我斩的只是你！”南条一剑挥下，剑锋似乎只是轻轻地掠过假面。

然而，从剑身迸发出的光芒却将夜之女王的身体从正中切开。光刃是神圣的力量，斩断的只有邪气，对普通人的肉体不会造成任何损伤。龟裂开始在黑色的假面上爬行、延伸，夜之女王一只手掩住假面，摇摇晃晃地后退了几步，：“竟然……竟然……真的斩下来……”

刚才的一击灌注了南条的全部精神力，强烈的虚脱感袭击着身体，仅仅是站着就费尽力量，爱染明王也解除了召唤状态消失而去。

——刚才应该得手了。

南条确信着——一声清脆的碎裂声再次响起。但这次并非假面的龟裂，而是突然从南条脚下伸出冰藤，并迅速缠绕上南条的身体。眨眼的工夫，南条的下半身迅速被冻结。

“你这家伙！”

“竟然敢伤到我，你就给我在冰之墓标里永远地后悔吧！”伴随夜之女王的怒喝，南条身上的冻结面积进一步扩大。

——我已经到极限了吗？

一瞬间，南条的脑海里这么想着。

（轻言放弃，这可真不像少爷你的作风啊！）

南条听到一个声音。这次绝非听错，而且声音的来源不在外界，而是自己身体的深处。南条感觉到胸口处的热量，并很快确认热源是来自制服的口袋。在达拿都斯之塔中拾到的龟甲眼镜正在散发出温暖而强烈的热力，融化了包裹住南条的冰。

“山冈，把力量借给我！”南条把剑丢在一旁，从口袋中取出眼镜并高举过头顶，从眼镜中发出不可思议的光热。玻璃的碎裂声响起，眼镜在四散裂开的同时，化作堪比正午太阳的强光。这道强光之中，浮起一个身穿白色燕尾服的人影。手拿长刀，背后则生长着与尼凯相仿的翅膀，似人而非人——Persona。

这个Persona的背影是南条一直怀念的那个人。虽然背生双翼，但那绝对就是山冈。

是山冈吗？南条并没有问这么多余的问题。他是听到南条的召唤才出现的，不管背后的翅膀是什么，这不可能不是山冈。

南条用无限信任的声音命令道：“山冈，斩裂她！”

就像做出挥剑的动作，南条把举起的手臂奋力挥下，配合着这个动作，山冈同时挥舞长刀，被白光包围的刀刃纵向穿过夜之女王的身体，却没有在她身上留下一丝伤痕。

放完斩击的山冈转身朝向南条，南条这才得以见到他的正面。此时的山冈，眼睛上不再有那副龟甲眼镜，取而代之地覆盖着一张假面，无法看到他的眼神。然而，那生着白色胡须的嘴角，却如同说着“这样做可以吧”地露出微笑。

——果然，是山冈。

欣喜之情充满胸膛，但这时还不能放任感情行动，这与以日本第一好男儿为目标的自己是不相符合的。抑制住跑向山冈的冲动，南条泰然点头：“多谢。”

山冈的轮廓像海市蜃楼一样摇曳着，不久便跟其他Persona一样消失无踪。南条用确信的眼光，无声地凝视夜之女王。

“……不要忘记。”夜之女王用耳语般的声音诉说着，“人类只要有希望，背面就必定有绝望存在。绝望不灭，永远的黑夜就会无休止地反复到来。”

“那时我只会再次亲手把绝望粉碎。”

“真想不到会败给你这样的小鬼……”叹息的语调后，夜之女王再也发不出声音了。黑色的假面左右裂开，切口平整地掉落，尚未落地，就化作磷光消失于空中。

假面掉落后显现的是知美的脸孔，安详得像是忘记了一切仇恨和难过：“帮我向冴子姐说声抱歉。”恶魔之镜的力量虽然没能解开雪之女王假面的诅咒，但成功地将知美从哀怨的枷锁里解放出来。

“其实我也早就意识到，冴子姐把角色让给我出演完全是出于好意。可被假面杀死后……我就想对一个人发泄自己的仇恨。”知美的眼泪流过脸颊。

南条静静地点头：“我明白了，你放心地走吧。”

“谢谢……”在眼泪从面颊滴落前，知美的脸孔晃动了几下后就此消失。些微的泪水飘舞在空中，接着也消逝而去。

冴子老师的脸终于显现出来，失去意识的她向南条倒去。南条抱住冴子的身体，自嘲地笑了笑：“山冈，果然没有你，我就什么都做不好呢。我还远不够格啊。”他试了试冴子尚有呼吸，便将她的身体轻轻放在地面的石板上。

冰的破裂声在周围响起，不仅仅是中庭，整个校舍的结冰全部开始破碎、融化。夜之女王降落的冰柱、冻住雪野等人的墓标，全部开始融化——度被绝望侵蚀，再挣脱，短短一天时间竟经历了普通人一生都无法体验的奇异事件，同伴们也终于再度聚首。

中庭的中央，巨石的阴影下，假面男子目送着南条一众走进校舍里，消失在视野内。

“今后你们应该还能看到人类的各种‘业’吧——不要畏惧，只要是你们，就一定能开辟全新的未来。”他诉说着无人能听见的低语，重重地点了一下头。

菲列蒙的姿态“嘶”地一声消失无踪，巨石的阴影下，一只金色的蝴蝶振翅而起，向校舍飞去。

（END）

PSP
游戏最强年鉴

PSP游戏最强年鉴

本年鉴收录了2010年9月～2011年2月期间发售的各版本PSP游戏共89款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

年鉴说明

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本

依次为：游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

白色呼吸 完美版

ホワイトブレス ～パーフェクトエディション～

推荐度 6

GN Software	AVG	2010年9月2日	日版
1人		6090日元	12岁以上

备注：无

本作是PC和PS2平台上的纯爱系AVG名作《白色呼吸》的移植作品，如同副标题所示，PSP版在内容上算得上是完美补完的版本，除了新增故事剧情以及全新的女主角“杉本椎奈”，针对平台而对游戏内容进行了适当的调整外，游戏在画面上为配合PSP的特性还进行了优化和改良，画面比例也调整为16:9。与通常版同日发售的限定版还附赠长达60分钟的广播剧CD，其中主人公相模司的配音由人气男声优小野大辅进行演绎。

故事讲述玩家扮演的主人公相模司突然患上不治之症，在余下日子里，他选择了隐瞒自己的病情回到学校感受原本的平凡生活，而玩家在游戏中的选择，将影响到他的最终结局。

画面　音乐　系统　耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

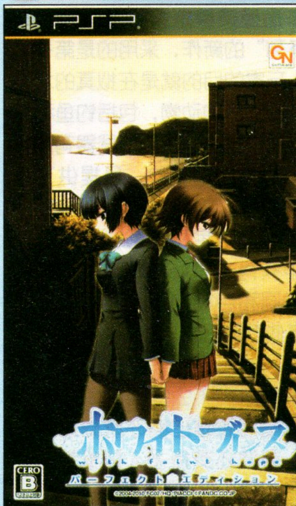
简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

白色呼吸 完美版

ホワイトブレス ～パーフェクトエディション～

推荐度 6	GN Software	AVG	2010年9月2日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PC和PS2平台上的纯爱系AVG名作《白色呼吸》的移植作品，如同副标题所示，PSP版在内容上算得上是完美补完的版本，除了新增故事剧情以及全新的女主角“杉本椎奈”，针对平台而对游戏内容进行了适当的调整外，游戏在画面上为配合PSP的特性还进行了优化和改良，画面比例也调整为16:9。与通常版同日发售的限定版还附赠长达60分钟的广播剧CD，其中主人公相模司的配音由人气男声优小野大辅进行演绎。

故事讲述玩家扮演的主人公相模司突然患上不治之症，在余下日子里，他选择了隐瞒自己的病情回到学校感受原本的平凡生活，而玩家在游戏中的选择，将影响到他的最终结局。





画面 ●●○○○ 系统 ●●○○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

维他命X 进化 Plus

VitaminX Evolution Plus

推荐度 6	D3 Publisher	AVG	2010年9月9日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



原本是2007年3月PC平台上发售的女性向恋爱型AVG，于2008年以加强版移植到NDS平台，如今以再次进化的姿态来到了PSP上。主人公是前往富豪学园赴任的新人女教师，但她所担当的班级是学园中问题儿童聚集的“ClassX”，而其中更有6名出类拔萃的超级问题儿童。主人公的目的是要指导他们，让他们能够完成学业，好好毕业，但师生间却摩擦出了异样的火花……全语音自然不用说，PSP版比起NDS版还追加了全新的角色图像，让角色的POSE大幅度增加，角色在对话中的表情也会进行丰富的变化，让玩家能够感觉到临场感。剧情份量进行了追加，主题曲也焕然一新。



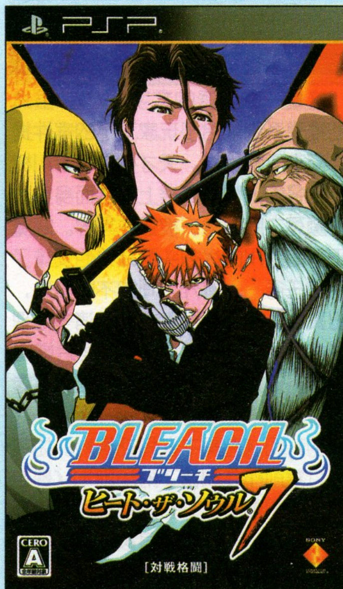


画面 ●●●○○ 系统 ●●○○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●○○○

BLEACH 灵魂升温7

BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル7～

推荐度 7	SCEJ	FTG	2010年9月7日	日版
	1～4人	4980日元		全年龄
	备注：无			



由超人气漫画《BLEACH》改编的PSP平台格斗游戏第七作，在和前作相隔并不是很长的时间后便和玩家见面了。本作着重描述了《破面·空座决战篇》的战斗，细致地刻画尸魂界与破面全面开战后的每一场战斗，几乎所有破面的各种形态也都全部收录在了游戏里。不过由于和前作的相隔时间不长，因此剧情方面就略显薄弱，和前作将整个系列进行概述的故事模式相比，本作的故事模式就非常不给力了，甚至还出现了同样的关卡拿不同的操作对象来骗时间的情况，实在有损“《灵魂升温》系列”的形象，再加上无片头和几乎没有变化的战斗模式，给人的感觉这就是一款赶工出来的未完成品。

游戏的几个主要模式和前作的区别也不大，“虚圈压制模式”等同于前作的“冠军锦标赛”，在完成十刃的挑战时，玩家会被附加各种各样的状态，让挑战颇有难度；而且这次的“虚圈压制模式”里很少有大规模人数的冠军赛模式，这让挑战每个任务的时间缩短了不少，也算是有所进步吧。不过当你好不容易完成所有的挑战时会被要求再打一遍，而且这种不厚道的要求还不止一次，这种恶意骗玩家游戏时间的做法实在不可取！本作新增的淘汰赛模式和巨型角色算是游戏的一个亮点，在淘汰赛里可以分别实现1对3、2对2和3对1的战斗，1对3时难度非常高，十分考验玩家的操作。







画面 ●●●○○ 音乐 ●●●○○ 系统 ●●○○○ 耐玩度 ●●○○○

战国绘札游戏 不如归 大乱

战国绘札游戏 不如归 大乱

推荐度				
8	Irem	SLG	2010年9月9日	日版
	1～2人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是2008年在PSP平台发售的《不如归 乱》的正统续作，游戏在各环节都进行了大幅度的强化。作画方面请来了正子公也、三好载克、陆原一树等超过50位的知名画师，使卡片总数激增至600张，极具观赏和收集价值。本作删去了知行设定，取而代之的是卡片稀少度，用于限制卡组的构成。虽然游戏中的战场较为狭小，但融入了卡片要素的战略系统则相当庞大。除了基本的武将卡、计略卡、传令卡外，天气、地势、兵种和阵型等都是左右战局的关键因素，卡片之间的相互连携也极具魅力。新增的升格卡还可以让武将通过升级提升自身的实力，持有的特技也会发生相应的变化。

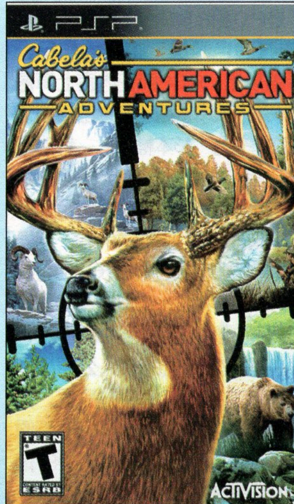



画面 系统
音乐 耐玩度

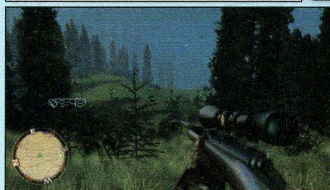
坎贝拉北美历险记

Cabela's North American Adventures

推荐度				
6	Activision	FPS	2010年9月14日	美版
	1人	19.99美元		13岁以上
	备注：无			



本作是经典模拟打猎游戏“《坎贝拉》系列”的新作，采用的是第一人称视点，玩家的目的就是在拟真的北美大自然中狩猎各种动物，包括钓鱼和打鸟等。游戏中玩家可使用的武器有散弹枪、狙击枪和弓箭三种，且提供了超过一千种枪托、枪管、枪口、枪筒、枪镜等部件的自定义内容。游戏的生涯模式中共有50多场冒险，每次冒险的限定时间和目标物都不同，且还会不时有其他威胁出现，比如当大灰狼靠近猎物时，必须要使用弓箭将其射死才能保证其他猎物不会被吓跑，一旦猎物被哄散则需要拿出哨子吹对谱才能引回来。游戏还支持多人联机游戏，以及有摄影师伴随的新模式。

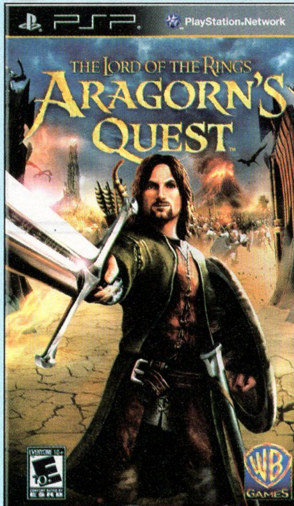



画面 系统
音乐 耐玩度

指环王 阿拉贡的冒险

The Lord of the Rings: Aragorn's Quest

推荐度				
7	Activision	ACT	2010年9月14日	美版
	1人	19.99美元		10岁以上
	备注：2010年10月29日（欧版）			



本作是《指环王》系列电影的回顾性作品，剧情是以阿拉贡的视角展开的指环王三部曲的经历，流程主要是阿拉贡护送霍比特人将魔戒送往末日山脉将其投入山顶的火焰中毁灭掉的过程。游戏一改以往的A·RPG形式而变为了动作游戏，电影中的尸鬼王、食人魔、半兽人等都是以敌兵的形式出现在阿拉贡的冒险之旅中。游戏中主角拥有弓箭和剑两种武器，可习得的魔法共有十四种，其中剑攻击魔法有两大类共六种、弓箭攻击魔法有四种、防御魔法有四种。因为没有设定跳跃功能，所以主角的攻击招式缺乏灵活性，因此战斗也就谈不上有多爽快，场景重复率颇高也是令人不满之处。




画面 系统
音乐 耐玩度

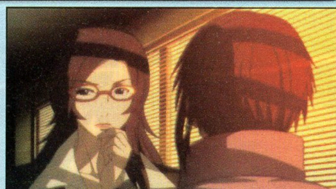
逻辑×诡计 第二季

TRICK×LOGIC Season2

推荐度				
8	SCEJ	AVG	2010年9月16日	日版
	1人	2980日元		15岁以上
	备注：无			



这是一款硬派的文字AVG，虽然辅助推理系统能给予玩家充足的案件提示，但难度相当高。天才检察官芳川树被不知名的人物从高楼上推落而身负重伤，濒死之际时意识被送往冥界。阎魔大王器重芳川的优秀头脑并给他安排了特别的任务——解开人间的不明案件，找出真凶。游戏的剧本由日本诸多推理小说家共同撰写，包含《亡灵哈姆雷特》解答篇、《血腥玛丽之谜》、《膛线凶手》、《眼睛的墙壁密室》、《Y的标的》和《完美不在场证明》。如果玩家打穿前作并阅读了附加剧本《暴走朱丽叶》的前半部分，还能通过本作补完剩余剧情，芳川树自身被害的谜团也会在故事的最后得到圆满解释。

画面 系统
音乐 耐玩度

蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们

BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の战士たち～

推荐度 7	日本一Software	S・RPG	2010年9月16日	日版
	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



本作是由日本一Software和“《召唤之夜》系列”的小组联手打造的原创战棋游戏。团队作战是本作的最大特色，玩家可以在战场上通过走位来结成小队攻击敌人，发动特技时则能通过QTE来提高威力和命中率，按键成功后还会出现精美的特写画面。特性各不相同的妖精们除了能带给角色能力加成外，在战场上积满能量槽后还能使用大威力的范围杀伤魔法。男、女主角的路线只有少许差异，分支选择除了影响好感度和结局外，还关系到隐藏角色的加入。本作的风格清新、角色造型可爱，且有不少知名声优倾力配音，适中的难度和大量萌系要素也适合不太擅长此类游戏的玩家尝试。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

柏青哥狂热者 携带版 CR 铁拳传

パチンカーマニアP CR 铁拳传タフ

推荐度 5	Dorasu	TAB	2010年9月16日	日版
	1人	4725日元		全年龄
	备注：无			



这是由Dorasu出品的高人气柏青哥虚拟游戏。柏青哥是日本一种特有的电子赌博游乐器材，玩家将硬币投入机器后启动，如果画面上的图案排列成特定的样式，就能获得奖励。这款柏青哥模拟了市面上的一款实机，主题为猿渡哲也老师所画的格斗漫画最高峰作品《高校铁拳传》，机器上的图案都是粉丝们熟悉的经典漫画角色。游戏继承了实机版本的各种机能，在游戏选项设置中能够对机器的中奖概率、倍率、奖励数量等进行详细的设定，使得玩家借此能够在PSP上体验到实机的操作感。日本的玩家可以买回游戏练习后去实机上一试成果，但国内的玩家就没必要纠结了。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

游戏王5D's 双重战力5

游戏王5D's タッグフォース 5

推荐度 8	Konami	TAB	2010年9月16日	日版
	1～4人	5250日元		全年龄
	备注：2010年10月26日（美版）/2010年11月26日（欧版）			



“《游戏王 双重战力》系列”的第五作，游戏以正在播放的动画《游戏王5D's》为主要故事背景，玩家化身为原创人物，与不动游星、杰克·阿特拉斯、十六夜秋、龙亚、龙可等原作的角色在新童实野市进行冒险，展开激烈的卡片对战。和系列以往作品一样，本作更新了动画中出现的新牌组，并对应最新的规则。另外CPU的AI也改善了不少，先是双人战时我方CPU的自杀行动大幅减少，可更好地配合玩家，而敌方CPU也一样，会对陷阱区覆盖着的卡片进行警戒，不会一个劲地往陷阱里踩，使玩家更有对人战的感觉。不过也因这样，CPU的思考时间有所加长，算是有得有失。



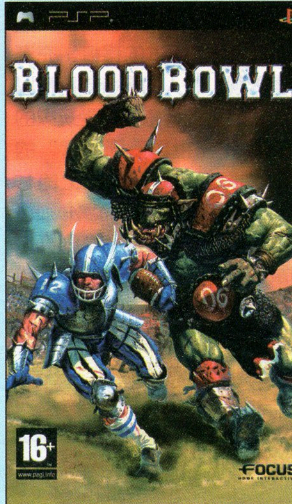


画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

怒火橄榄球

Blood Bowl

推荐度 6	Focus Home	SPG	2010年9月18日	欧版
	1～2人	29.99美元		16岁以上
	备注：无			



这款风格另类的橄榄球游戏是“《战锤》系列”桌面战棋的衍生产品，采用的是第五版规则，虽然看似是一款橄榄球游戏，实际上其本质依然是回合制战旗游戏。所有参赛的球员都是来自战锤世界的原住生物，包括兽人、精灵、鼠人、蜥蜴人等，因此在游戏玩法方面，除了基本的橄榄球规则外，还增加了许多暴力元素，比如携带电锯等武器上场。游戏中的人类球员大致分成冲锋、传球员、接球员和线锋四种，其他种族球员分类相似，只是属性略有不同。每个回合的战斗中，玩家需要根据场上的实际情况，控制己方队员进行移动、阻挡、冲撞或传球等动作，以确保比赛的胜利。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

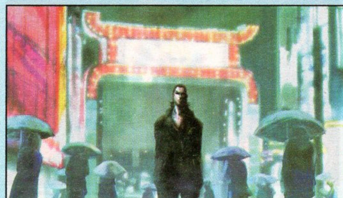
黑豹 如龙新章

クロヒョウ 龙が如く新章

推荐度	SEGA	A・AVG	2010年9月22日	日版
9	1～4人	6279日元		17岁以上
	备注：无			



由名越稔洋打造的“《如龙》系列”外传，素质不逊于正统作品。本次故事不再以黑帮争斗为中心，而重点表现了一个高中不良少年的人生转变经历，剧情较为励志。游戏方式维持系列传统，玩家可在设施齐全的神室町四处探索，或发展主线剧情，体验霓虹灯背后的地下世界；或完成各种支线任务，助人为乐的同时领会人间百态。画面采用水墨风格，人物极富动感与野性，配合日本演员们组成的配音阵容，让整个流程就像一部引人入胜的日剧。主人公右京龙也因被人陷害，被迫站在生死擂台上对抗地下格斗界的各方高手，直到完成十连胜才能获得自由。每一章的对手不单纯是一个格斗机器，其身后隐藏着打动人心的剧情。神室町中娱乐设施随处可见，包括夜店、赌场、卡拉OK、按摩店、棒球馆等，玩家还可去冰激凌店、汉堡店、拉面店、俱乐部打工，赚钱的同时还能玩到有趣的迷你游戏。游戏的养成系统很耐玩，随着流程的进行，主人公能习得更多的格斗流派，将每个流派练到特定等级能进一步衍生出上级流派，既可让玩家享受练级的乐趣，也能激发玩家研究各种打法。通过完成支线任务能让道场的必杀技逐条解禁，战胜道场的陪练木头人便可习得各种必杀技。本作不仅单机要素丰富，单机模式下收集到的角色还能用于联机对战。玩家可收集各种衣饰配件，编辑自己的个性角色。





画面 ●●●●● 音乐 ●●●●○ 系统 ●●●●● 耐玩度 ●●●●○

花归葬

花归葬

推荐度	Prototype	AVG	2010年9月22日	日版
7	1人	4830日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款女性向文字类AVG，经过了PC和PS2两个版本的移植，充满虚幻感的世界观、感人的多分支剧情以及志方あきこ担当的音乐都广受玩家的好评。故事讲述了世界受到“雪”的威胁，即将濒临毁灭，但大陆上的七个国家依旧征战不止。预言师称必须将某种东西从世上抹消才能解除危机，主人公的艰难抉择就此展开。本次移植保留了PS2版的追加要素，另外还收录了Fandisk《花归葬 PLUS+DISC》中的故事。该碟中“a sight of petals red”和“花歌”两个故事未曾在PS2版里出现，厂商还特地请到PS2版原班声优阵容献声。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

赛马大亨7 2010

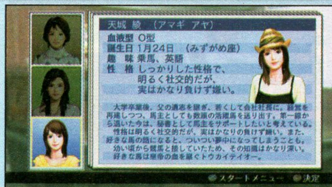
Winning Post 7 2010

推荐度	Koei Tecmo Games	SLG	2010年9月22日	日版
6	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是“《赛马大亨》系列”最新作，同时发售了PC、PS3与PSP三个版本。厂商搭建了一个拟真的赛马世界，玩家要扮演赛马的饲主，养成自己的爱马，与现实中实际存在的名马们竞争，称霸日本乃至全世界的GI比赛。游戏开创了系列加入实况语音解说的先河，临场感强。对应2010年新开设的赛马项目，追加迈丹竞马场和京都大奖赛。本作还可以与已经发售的《赛马大亨7》以及《赛马大亨 世界》进行联动，获得剧情模式中的特有角色和追加剧本。2011年的虚构剧本也收录其中，玩家可以用活跃中的著名赛马和母马配种，诞生出品种优良的小马，创造自己的赛马史。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

无头骑士异闻录 三足鼎立

デュラララ!! 3way standoff

推荐度 6	Ascii Media Works	AVG	2010年9月22日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是以电击文库上刊登的同名人气轻小说《无头骑士异闻录》改编而成的AVG，原作于2010年1月起开播动画版，曾一度在动漫迷之间掀起热潮。玩家可以在游戏中各场所自由探索，与角色对话以触发事件。故事讲述憧憬不寻常生活的“龙之峰帝人”在东京池袋就读高中期间，与好友“纪田正臣”、池袋最强男子的“平和岛静雄”、情报贩子“折原临也”、无头骑士“塞尔提”等人的“非日常”故事，在这个繁华的大城市中，亦幻亦真的都市传说正围绕着这些个性鲜明的角色身上展开。游戏版由原作小说家成田良悟担当剧情监修，此外还加入了原创主人公“三好吉宗”。





画面 系统 音乐 耐玩度

FIFA世界足球2011

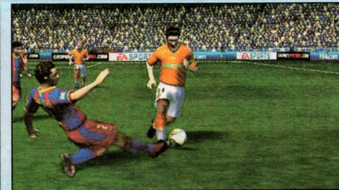
FIFA Soccer 11

推荐度 7	EA Games	SPG	2010年9月28日	美版
	1～2人	39.99美元		全年龄
	备注：2010年9月30日（欧版）/2010年9月30日（日版）			



一年一作的“《FIFA世界足球》系列”，新作在保留系列优秀内容的同时，每次都有着长足的进步，本作的游戏模式从单场友谊赛到当教练经营一个球队，都是为了照顾越来越挑剔的玩家的喜好，无论是当经理还是球员，玩家所要做的就是踢一场好球。本作新增了“Personality+”的全新特性，玩家可以对球员进行真实性方面的彻底改造，并在人工智能上做了进一步加强，跑位、助攻、传球等都比较令人满意，传球机制也出现了传球力度的设定。另外，按键分布开始照顾《实况》玩家，有专门为《实况》玩家设计的操作，只要更改整体方案后就可以用上熟悉的按键布局。





画面 系统 音乐 耐玩度

龙珠组队战 对决

ドラゴンボール タッグバーサス

推荐度 8	NBGI	ACT	2010年9月30日	日版
	1～4人	5229日元		全年龄
	备注：无			



本作是经典人气动漫《龙珠》在PSP上改编的又一作品，也是系列史上首款以2V2组队形式展开的动作格斗游戏，游戏以《龙珠Z》为基本背景，收录角色多达70名以上。在故事模式中玩家可以体验从原作的拉帝兹篇到魔人布欧篇，游戏庞大的故事内容再配合全程语音的精彩演绎，务求忠实还原《龙珠Z》部分的所有经典场面。此外游戏还收录充满挑战性的“战斗100”模式，可以让玩家根据自己的喜好、自由组成梦幻组合的自由战斗模式。配合2人组队的主题，战斗中还加入各种合作攻击要素，使得战斗更加刺激爽快，更支持最大4人联机展开2V2的激烈战斗。





画面 系统 音乐 耐玩度

人鱼绝恋

L@ve once

推荐度 5	Maid meets Cat	AVG	2010年9月30日	日版
	1人	6279日元		15岁以上
	备注：无			



《人鱼绝恋》是PSP上推出一款原创恋爱AVG。故事讲述主人公高梨翔司是由人类的父亲和人鱼的母亲所诞生的少年。因父亲的过世，如今他身上由人类和人鱼互相结合的魔法正逐渐失效，如果过翔司不尽快找到自己的另一半，藉此接受人鱼的祝福，那他将迎来的命运就只有变回人鱼或者化成泡影消失在空气之中。

这时，一对不寻常的双胞胎姐妹——鸟留芽琉和芽衣突然闯进了翔司的生活，翔司“一生一次”的恋爱由此展开。游戏由《混沌思绪》的さささきみむつみ担当人设、参与“《秋之回忆》系列”制作的三浦洋晃担当剧本，还请来了当红声优白笠阳子、佐藤聪美、喜多村英梨为本作献声。





画面 系统 音乐 耐玩度

轻音少女 放学后的演奏会

けいおん！ 放課後ライブ！！

推荐度	SEGA	MUG	2010年9月30日	日版
8	1～5人	6090日元		全年龄
	备注：无			



本作是由大人气TV动画《轻音少女》所改编而成的作品，游戏的演奏模式中收录了第一季动画含OP、ED、插曲和角色歌在内的共19首歌曲，玩家可以用这些歌曲进行按键式的音乐游戏。游戏刚开始时可以使用的歌曲很少，随着歌曲的完成，可以解禁更多的歌曲，同时根据玩家在每首歌中的表现，可获得各种用来触发事件的道具以及供角色更换的服装。本作的特色在于演奏时玩家使用的不是一个乐队，而是乐队中的其中一个成员，和原作一样，每位角色各自擅长一种乐器，玩家需要在平泽唯、秋山澪、中野梓等轻音部成员中选出一位进行音乐演奏，而每名角色都有自己对应的谱面，所以就算是同一首歌使用不同的角色演奏都会有不同的感觉，并且通过PSP的无线通信机能，还能实现最多5人的乐队演奏，体验合奏的氛围。演奏中，表示按键时机的游标会不断从左往右移动，玩家需要在游标到达按键符号上时按下对应的按键，根据按键的准确程度，分为Prefect、Great、Good、Bad和Miss五种评价，其中前三种都可累积Combo，当达成一定数量的Combo时可提升角色的情绪，这时画面四周会出现漂亮的边框，并且PV中追加特殊的演出，不过，如果连续按键失误的话情绪也会下降，导致演奏失败。除了演奏模式外，游戏中还穿插有许多原作的情节，玩家也可以借由游戏和动画角色们一起体验轻音部的日常生活。





画面 ●●●●○ 音乐 ●●●●● 系统 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

闪耀十字军 GoGo!

ティンクル☆くるせいだーす GoGo!

推荐度	Ascii Media Works	AVG	2010年9月30日	日版
7	1人	6090日元		17岁以上
	备注：无			



本作是美少女游戏厂商Lillian于2008年9月发售的PC恋爱AVG《闪耀十字军》的PSP移植版。游戏的主人公真是流星学园的2年级学生，为了不虚度自己的青春，真以学生会选举为契机，成为了学生会长，并作为学生会讨伐魔族组织“流星十字军”的一员活跃着，不过与此同时，真被父亲告知自己原来就是魔王的儿子，在组织与自己秘密的夹缝之中，真最后决定隐藏自己的身分，享受愉快的学园生活，从此展开了一段的泪与辛酸的恋爱喜剧。PSP版除了追加并修正了剧本以及剧情CG外，还加入新的角色，同时部分配角也升格为可攻略角色，并追加了各自的专用剧情。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●○

祝福的钟声 携带版

祝福のカンパネラ Portable

推荐度	角川书店	AVG	2010年9月30日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



2009年1月于PC平台上发售的同名著名恋爱AVG，在累计销售4万款之后，终于移植到了PSP平台上。都市艾露塔利亚被称作“世界的宝物库”，在七年一度的艾露祭上，为了观看流星雨，主人公雷斯塔与他的朋友们一起来到街道上。到了夜晚，一颗流星坠落在大教堂的塔顶。当雷斯塔赶到之后，发现一位可爱的人偶少女在沉睡着。当人偶少女醒来之际，她称呼雷斯塔为“爸爸”——而雷斯塔也随即卷入了无法想象的冒险生活中。PSP版画面由4：3调整为16：9，追加了新剧情、新角色，游戏的战斗也进行了改进，充满速度感的战斗更加适合PSP的操作。PSP的玩家们也有机会感受这款作品的魅力了。



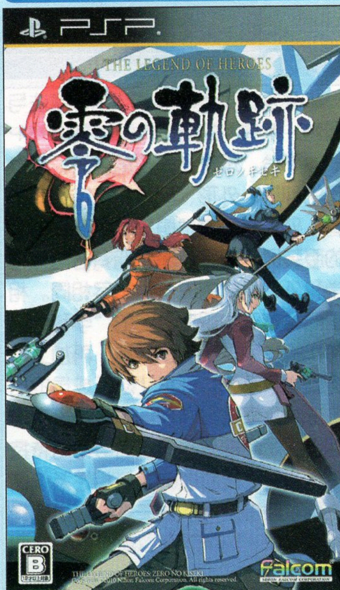


画面 ●●●●○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●○○

英雄传说 零之轨迹

英雄传说 零の轨迹

推荐度 9	Falcom	RPG	2010年9月30日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



在“空轨三部曲”完结了多年之后，这款名为《英雄传说 零之轨迹》的姐妹篇终于与世人见面。游戏继承了Falcom公司的朴素风格，画面依旧为2D+3D，世界观、操作界面、游戏以及战斗系统也都与“《空轨》系列”区别不大，一路走过来的老玩家在拿到游戏后很快就能上手。

游戏讲述的是塞姆里亚大陆上一个名为克罗斯贝尔地区的故事，好不容易在警察学校获得搜查官资格的主角罗伊德在回到自己的家乡后却被分到了一个名为特务支援课的部门，虽然在这里处理的都是一些鸡毛蒜皮的小事，不过罗伊德和同伴们却在一次次任务中慢慢成长了起来，最终不负重望地成为了拯救城市的英雄，玩家们要体验的便是罗伊德一行的成长过程。

游戏以任务来推进剧情，任务的难度大多不高，不过分支任务的数量较多，并且完成任务涉及到珍稀道具的获得，想完成全任务需要花费不少时间。战斗的难度比《空轨》有所降低，全体攻击的加入大大提高了练级的速度。由于和《空轨》处于同一世界观，《空轨》里的不少角色也会客串登场，甚至某些角色在《空轨》里没有交代清楚的事情也在本作中进行了补完。

游戏本身有着数量众多的任务，新增的成就系统让多周目成为了可能，耐玩度也有了保障。通关后的各种继承要素让玩家省去了不少重复劳动的过程，非常厚道。



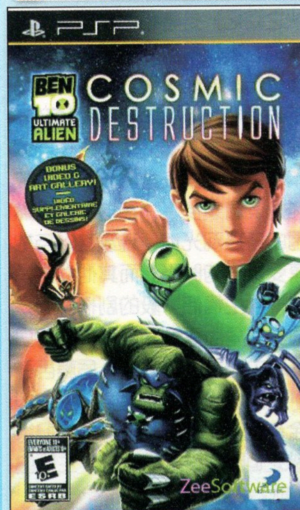


画面 ●●●○○　音乐 ●●●●●　系统 ●●●●○　耐玩度 ●●●●○

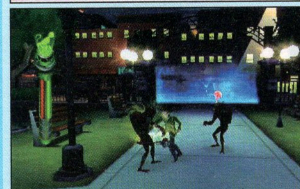
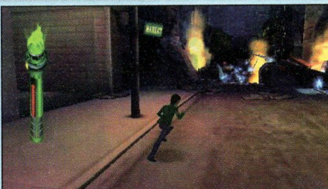
Ben 10 外星神力 终极异型

Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction

推荐度 6	D3 Publisher	ACT	2010年10月5日	美版
	1人	29.99美元		10岁以上
	备注：2011年2月11日（欧版）			



根据Cartoon Network TV热门卡通影集改编而成的动作解谜游戏。游戏中，玩家需要在每关的开始选择适合本关的异型进行游戏，不同的异形拥有的能力都不相同，需要玩家活用他们的特殊能力才能顺利完成解谜和战斗。游戏中共会出现15种系列动画中出现过的异型，这些异型的升级方向略有差异，除了共有的力量、速度和防御力这3大基础能力外，还有着各自特殊的升级选项，而随着游戏的进行，各种异性的特殊能力会更加突显，增加了游戏的耐玩度。而每当出现新的敌人种类的时候，系统会出现关于这类敌人的介绍画面，便于玩家了解敌人的基本信息，非常贴心。

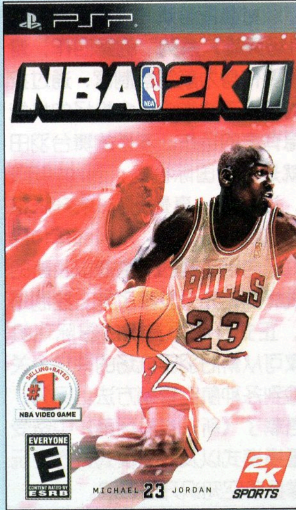



画面 ●●●○○　系统 ●●●○○　音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

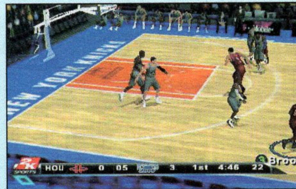
NBA篮球2K11

NBA 2K11

推荐度 7	2K Sports	SPG	2010年10月5日	美版
	1～2人	29.99美元		全年龄
	备注：2010年10月14日（日版）			



人气最旺且评价最高的NBA电玩游戏“《NBA篮球2K》系列”的最新力作。由于机能的限制，整体画面中规中矩，不过人物的脸部建模做得颇为精细，并且身体建模也抓住了每个球员的特点，将其真实还原。游戏的模式非常丰富，有赛季模式、季后赛模式、街头模式、自定义锦标赛模式等，当然还有主力模式——王朝模式，玩家可以选择一个球员当经理，专门负责交易买卖球员、管理球队并亲自设计球员的训练系统，最终让自己的球队成为真正的王朝球队。游戏会自动更新真实的比赛行程、新闻等数据信息，且球员的名单、先发阵容、交易、伤兵以及球员评价都会随时更新。




画面 ●●●○○　系统 ●●●●○　音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

加奈 妹妹

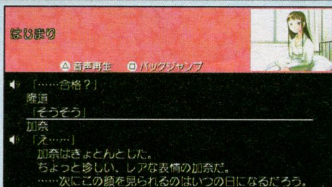
加奈～いもうと～

推荐度 7	Cyberfront	AVG	2010年10月7日	日版
	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



1999年于PC平台发售的“纯爱”主题AVG《加奈 妹妹》登陆PSP平台。游戏的剧本由山田一老师担当。这款PSP重制版还追加了角色的插画，以及约20张剧情图片，旧有的图片也全部经过重制，音声也全部重新收录。在自小体弱多病、时日无多的妹妹加奈，以及小学时代曾喜欢过，却因为某件事转换成憎恨感情的同班同学夕美之间，男主角隆道的感情不断产生纠葛。为妹妹仅存不多的生命中注入无限的爱情，以及在即将跨越兄妹间感情的一线时细腻的心理活动，在当时的业界形成了话题，对之后的作品产生了深远的影响。本作作为“泪系”恋爱AVG的名作，值得爱好者们体验。





画面 音乐 系统 耐玩度

剑、魔法与学园物3

剣と魔法と学園モノ。3

推荐度 7	Acquire	RPG	2010年10月7日	日版
	1人	4980日元		全年龄
	备注：无			



3D迷宫探索类RPG“《剑、魔法与学园物》系列”的第三作同时登陆PSP和PS3平台。玩家在作成角色时，可供选择的种族、外形、配色和声音等非常丰富，处处充斥着“萌”要素。三所学园的服装风格迥异，除了拥有各自独特的学科外，具体的流程也不尽相同。相当于同类游戏中职业设定的“学科”，从前作的19种增加到了44种，再加上引入的副学科系统，更是让队伍成员的搭配方法成几何倍数增长。本作中没有学科等级，角色在转科后之前习得的特技并不会消失。而新增的同伴相性系统能够让玩家自由设定队员关系，通过选择“喜欢”或“讨厌”可以所派生出不同效果的连携技。





画面 音乐 系统 耐玩度

我是航空管制官 机场英雄 羽田

ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 羽田

推荐度 6	Sonic Powered	SLG	2010年10月7日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



航空题材益智游戏“《我是航空管制官 机场英雄》系列”的第四作，游戏中玩家要化身为航空管制官，通过按下对应的按键下达指令，令机场的机能保持平稳有序的运作。本作的舞台羽田机场也就是东京国际机场，到2010年9月为止，该机场一直是拥有3条升降跑道的国内航线机场代表，从2010年10月开始，机场启用了第四条跑道以及新的国际航线终端，充分发挥了第二控制塔的作用，正式升级为真正的国际飞机场，玩家可从新旧羽田机场的共16个关卡中体验到各种航空管制方法。另外，游戏还搭载了《新千岁机场篇》中备受好评的重播模式以及教学模式，方便玩家快速掌握航空知识开始游戏。





画面 音乐 系统 耐玩度

秋之回忆6 新篇章

メモリーズオフ6 Next Relation

推荐度 7	5pb.	AVG	2010年10月14日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



《秋之回忆》是著名的恋爱文字冒险游戏系列，本作是家用机平台上同名作品的移植作，也是《秋之回忆6 三角波动》的后传作品，游戏故事以前作5位女主角的结局为基础，与女主角再续恋情。本作中部分女主角加入了新的故事舞台“龙境温泉乡”，在这个被自然风光包围的新兴观光地，玩家可以与她们一起享受快乐的时光。而其他女主角也有着如“学生情侣”般的剧情发展、以及描写女主角生活等充满变化的后日谈体验。田中理惠、平野绫、后藤邑子等人气声优亦继续为本作献声。PSP版采用了全新的OP影像，主题曲由担当X360《秋之回忆 誓约的记忆》主题曲的人气乐队Zwei演唱。



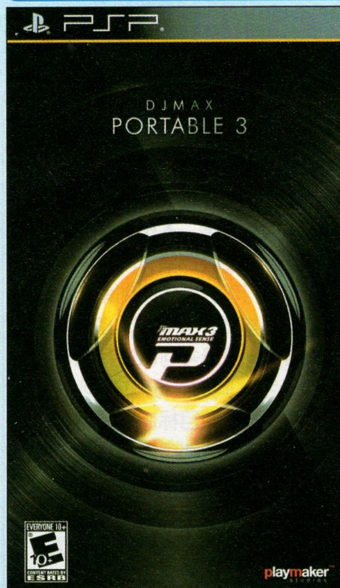


画面 音乐 系统 耐玩度

DJ Max 携带版3

DJ Max Portable 3

推荐度	Pentavision	MUG	2010年10月14日	美版
9	1～2人	39.99美元		10岁以上
	备注：2011年2月17日（日版）			



韩国著名音乐游戏“《DJ Max》系列”的最新正统续作，游戏的素质一如既往，且作出了许多改变。本作的任务模式与前作的俱乐部模式不同，并不是通过完成之前的任务而是通过升级的方式解禁，每个任务解禁所需的级数以及任务目标都不同游戏取消了前几作中颇受好评的link disc以及OST模式，而联机模式也必须要在完成超高难度的条件后才能解禁。游戏共有“Easy”、“Normal”及“Hard”三种难度，难度越低，系统对玩家按键的判定就越宽松，获得的分数就越少，从而减慢升级的速度，因此想要加速升级，在判定严格的高难度中演奏歌曲才是最佳途径。

Fever系统继续延续了《黑色立方》中蓄满必爆但无自动积蓄翻倍的设定，不同的是，装备“Fever7”效果后，Fever槽积蓄到Fever2和Fever3时，引爆后均不会影响到音符的下落速度，但是引爆Fever4以及Fever6后，音符的下落速度各会上升0.5。

新增的Remix键位模式将游戏增加到了超高难度，该模式共分为3.2T、4.2T、6.2T三种，X.2表示的是在主面板的左右两侧各新加了一个面板，且将前作中的滑杆光柱音符单独放置在左右面板中，玩家只需将滑杆向左或向右推动即可，而长条光柱音符只需按住滑杆不放，无需来回滑动。为了增加游戏难度，本作中的光柱音符在下落前是没有提示图案出现的。



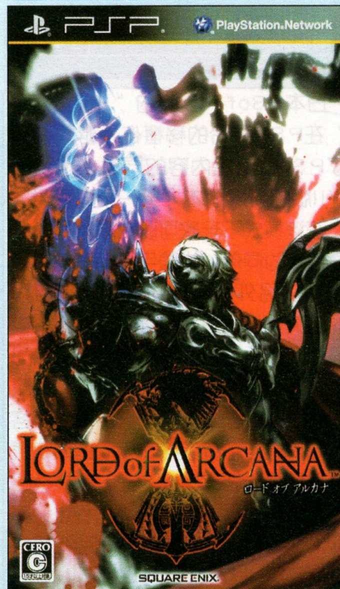


画面 ■■■■□　音乐 ■■■■□　系统 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

核石之王

ロード オブ アルカナ

推荐度	Square Enix	ACT	2010年10月14日	日版
7	1～4人	5980日元		15岁以上
	备注：无			



在《怪物猎人》最新作迟迟没有消息之际，NBGI的《噬神者》发售后获得了意外的好评，玩家们的狂热程度引得不少厂商都开始制作仿《怪物猎人》的游戏，而本作无疑就是其中之一。当然，本作和《怪物猎人》还是有着很大的不同之处，颇具幻想风格的场景以及华丽的打斗效果都是Square Enix独有的风格。并且本作和传统RPG一样有着等级的设定，角色的能力会随着等级的提升而增加，武器和魔法有着熟练度的设定，熟练度会随着玩家的使用而提升，武器的高级必杀技和高级魔法都需要熟练等级达到一定程度时才会开启，游戏制作公司将RPG要素很自然地融合到了本作中，创新意识值得嘉奖。

《怪物猎人》的魅力在于种类丰富的怪物和操作各异的武器，在怪物的种类方面，本作丝毫不逊色前辈，不同的怪物在行动、属性以及攻击方式上都有着很大的变化，在对付BOSS怪时更是要掌握其行动模式并集中攻击弱点才能对其造成有效地伤害，部位破坏和终结技的华丽打斗效果也很有看点，QTE按键大大提高了游戏的爽快感和紧张感，这些都是本作有别于《怪物猎人》的独特魅力。不过武器方面本作就比较逊色了，仅有单手剑、单手棍、双手剑、双手斧和铳枪这五种武器。虽说配合每种武器的四种必杀可以搭配出各种玩法，但毕竟不如多武器带来的变化来得直接。





画面 ■■■■□　音乐 ■■■■□　系统 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

金属战斗陀螺 携带版 超绝转生

メタルファイト ベイブレード ポータブル 超絶転生！ バルカンホルセウス

推荐度	Takara Tomy	ACT	2010年10月21日	日版
6	1～4人	5775日元		全年龄
	备注：无			

《金属战斗陀螺》是在日本小学生中具有很高人气动漫作品，本作则是由其改编而成的ACT，通过PSP的3D图形表现，忠实再现了陀螺的战斗，可感受到不输于玩具版陀螺对战的魄力。游戏版的故事以动画和漫画中最大的陀螺盛典——世界大会为主题，玩家化身为主角银河，通过完成各种各样的任务推进流程，到达世界大会的顶点，同时游戏还追加了原创的角色与情节，耐玩度大大增强。游戏中共收录了51种陀螺和173种的部件，通过不同陀螺与部件的组合，可打造出花样百出的个性陀螺。另外游戏还同捆了一个独特样式的真实陀螺，对于玩具版的爱好者来说是不可多得的珍品。

画面 音乐 系统 耐玩度

美国职业摔角联盟2011

WWE SmackDown! vs.RAW 2011

推荐度	THQ	SPG	2010年10月26日	美版
6	1人	39.99美元		13岁以上
	备注：2010年10月29日（欧版）			

“《美国职业摔角联盟》系列”新作，游戏一如即往得到了美国职业摔角联盟协会WWE的官方正式授权，玩家会看到现实摔角联赛中的各路以实名登场的著名男女选手。本作一共收录了多达75名以上的超级巨星，同时也一样收录了让玩家们可以使用原创角色来进行挑战的故事模式。该模式中有200个动画可供选择，且最多可以设计出30名原创角色，与此同时，玩家还可以从声音、相机角度、节目标志以及终结技等10个方面为这些原创角色设计独特的出场动画和搏斗风格。这些由玩家自己制作的原创内容，都一样可以上传到网络上，让全球的其他玩家来进行下载。

画面 音乐 系统 耐玩度

娇蛮之吻2学期 携带版

つよきす2学期 Portable

推荐度	Netrevo	AVG	2010年10月28日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			

本作是以“强气”、“傲娇”为个性的女主角们为主要看点的“《娇蛮之吻》系列”最新作的PSP移植版。游戏是标准的恋爱AVG，前半需要按照选项确定攻略目标，后半则根据前半选择的目标进入个人路线。故事讲述的是为了纠正男主角软弱的性格，一群强气的女主角围绕在他身边发生的种种校园喜剧故事。PSP版还追加了男主角班级的英文教师作为可攻略角色之一，使得围绕着男主角日常生活更加混乱……游戏的声优阵容十分强大，有水树奈奈、井上奈奈、藤田咲、中原麻衣、小林优等大牌声优加入。PSP版还新增了原创事件以及CG动画，可谓诚意十足。

画面 音乐 系统 耐玩度

灵武战记 携带版

ファントム・ブレイブ PORTABLE

推荐度	日本一Software	S・RPG	2010年10月28日	日版
7	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			

日本一Software的“《战记》系列”在PSP平台的移植作，游戏在保留了PS2版全部内容的同时，也引入了Wii版的新增剧本“另一个玛萝涅”篇。在该模式下玩家可以让原本是敌人的灵魂成为同伴，体验与正篇截然不同的故事。另外，本作还追加了来自异世界的英雄，《绝对英雄改造计划》中的马克游侠、《普利尼 我做主人公可以吗？》的普利尼、《幻域战记》的魔王Z等五位知名角色都在本作中登场客串。游戏的自由度很高，核心的灵魂凭依系统与环境因素紧密相关，颇具战略性。合成道具、建设岛屿等内容也让本作非常耐玩，而“扔人”的有趣系统也依然健在。

画面 音乐 系统 耐玩度

梦幻俱乐部 携带版

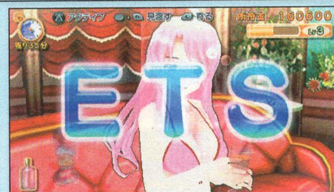
ドリームクラブ ポータブル

推荐度	D3 Publisher	SLG	2010年10月28日	日版
7	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是X360上以和俱乐部MM交往为卖点的恋爱模拟游戏《梦幻俱乐部》的PSP移植版，游戏舞台是拥有纯洁之心的绅士才能进入的大人社交场所梦幻俱乐部，在这里玩家会与各种各样的俱乐部MM相遇，并通过谈心、喝酒、玩小游戏等方式与她们交流，最终赢得MM的欢心。把酒谈心是游戏的一大主题，通过游戏独有的互动饮酒系统（IIS），玩家可以点酒水和MM一起畅饮，体验俱乐部里大人们的交流方式。并且随着双方酒劲的上升，还能触发情绪对话系统（ETS），只有这时MM才会敞开自己的心扉，话题也变得越来越开放，可借此机会提升好感度，同时还能见到MM不同于平时的一面。



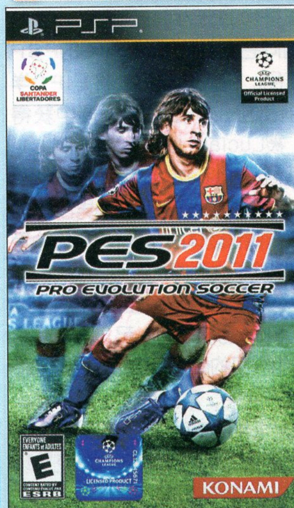


画面 音乐 系统 耐玩度

职业进化足球2011

Pro Evolution Soccer 2011

推荐度	Konami	SPG	2010年10月28日	欧版
8	1～4人	29.99欧元		全年龄
	备注：2010年11月1日（美版）/2010年11月18日（日版）			



掌机平台一年一度的足球盛宴依然源自《PES》。虽然由机能原因导致的缩水不可避免，但相较于前作而言，本作有了长足的进步。玩家期盼已久的实况解说、精彩回放和球场选择三大要素终于在PSP版中出现，使得比赛过程中的投入感和热血度大大增强。除了保留欧洲冠军联赛外，得到授权的南美解放者杯也粉墨登场。新增的世界球员模式可以直接操控现实中的大牌球星，带领球队一步步走向胜利。系列最具耐玩性的大师联赛和一球成名模式也从细节方面进一步向家用机版靠拢。而在操作方面，本作的假动作也与家用机版同步，改为了L键配合方向键使出。





画面 音乐 系统 耐玩度

噬神者 爆裂

GOD EATER BURST

推荐度	NBGI	ACT	2010年10月28日	日版
8	1～4人	5229日元		15岁以上
	备注：无			

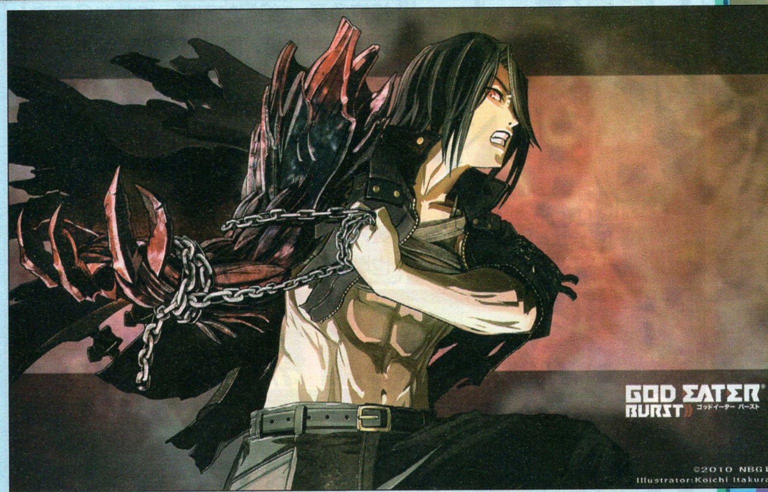


NBGI于年初发售的《噬神者》原本以为只是一款纯模仿《怪物猎人》的作品，在实际发售后才发现这不仅仅是模仿这么简单，游戏的操作和理念跟《怪物猎人》大相径庭，《噬神者》追求的是近身快节奏攻击的爽快感和对子弹进行DIY的乐趣，加上游戏独特的世界观、丰富的剧情以及大量动画的造势，仿《怪物猎人》的噱头加上游戏本身的高素质为其赢得了不俗的销量。

本作并非《噬神者》的正统后续作品，而是以资料篇的形式登陆PSP平台。除了包含前作的所有资料，这款资料篇对原本的系统和操作进行了改善。近身战斗方面，资料篇加入了空中防御和冲刺防御两个关键性动作，并且大幅缩短了怪物出招后的硬直时间，这使得玩家必须更加注重攻防的转换上，更加强化了游戏的动作要素。其次，游戏在噬神攻击的运用和能力以及子弹方面进行了强化，前者不但追加了攻击之后的衔接招式，并且噬神攻击命中敌人后对自身的强化以及只有在爆裂模式才能触发“B技能”都在预示着玩家要多运用噬神攻击来加快游戏节奏；后者的子弹制作方面则增加了子弹类型和子弹的弹道，并且对子弹的攻击力做出了修正，避免了前作那种攻击力近乎变态的子弹出现，难能可贵的是在子弹的测试模式中加入了子弹伤害的数值显示，这对于喜欢DIY子弹的玩家来说无疑是一件好事，更容易做出漂亮又实用的子弹。







画面 音乐 系统 耐玩度

逊男改造大计划 超新星复活

Lucian Bee's RESURRECTION SUPERNOVA

推荐度 7	5pb.	AVG	2010年10月28日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

本作是2009年7月30日于PS2平台上发售的同名女性向恋爱AVG的PSP版移植作品。主人公安娜·柊是IPC学园的演剧部部长，在演剧大赛中获得优胜后，被Lucian Bee's（简称LB）组织的领导Master L挖角成为Ace Striker，负责将世界上的逊男改造成型男。跨国偶像团体ROMANXIA因为受到敌对组织的干扰而停止活动，成员们都是些缺乏基本常识的重度宅男逊男，安娜这次就要和LB的伙伴们一起，负责将他们改造成世界级的偶像。本作声优阵容豪华，由铃木达央、宫野真守、梶裕贵、TAKERU、日野聪等人担任主役。PSP版本追加了新剧情与新CG，即使是玩过PS2版的玩家也能体会到新的乐趣。

画面 系统 音乐 耐玩度

逊男改造大计划 正义之黄

Lucian Bee's JUSTICE YELLOW

推荐度 7	5pb.	AVG	2010年10月28日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

本作是同名PS2版女性向恋爱AVG的PSP版移植作品。作为前作《逊男改造大计划》的Fan Disc，本作可以对前作中无法攻略的支援小队"Metropous V"的成员进行攻略。跨国偶像团体组合ROMANXIA恢复活动半年后，LB组织的Ace Striker——安娜·柊再次接到了Master L的指令，要和支援小队Metropous V一起对新生的ROMANXIA组合进行持续观察。除了前作ROMANXIA的声优外，这次还追加了游佐浩二、铃木千寻、神谷浩史、福山润、大冢明夫等等一线声优。本作是正统的AVG推进方式，通过阅读故事后选择选项让故事走向产生分歧。PSP版比起PS2，追加了全新的剧情，一定能够让前作的FANS满意。

画面 系统 音乐 耐玩度

逊男改造大计划 邪恶之紫

Lucian Bee's EVIL VIOLET

推荐度 7	5pb.	AVG	2010年10月28日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

本作同样是同名PS2版女性向恋爱AVG的PSP版移植作品。与《正义之黄》相同，作为前作《逊男改造大计划》的Fan Disc，本作可以对前作中无法攻略的敌方组织"Honeybuzzard VI"的成员进行攻略。但本作与前作剧情有所出入，在演剧大赛中获得优胜，被挖角至LB组织的安娜·柊并非负责改造ROMANXIA，而是潜入让ROMANXIA停止活动的元凶，LB的敌对组织中进行卧底。除了前作ROMANXIA的声优外，本作还追加了菅沼久义、伊藤健太郎、羽多野涉、高桥广树、鸟海浩辅、杉田智和等等一线声优。本作与《正义之黄》采用相同的故事推进方式，PSP版也增加了新的剧情。

画面 系统 音乐 耐玩度

超级大坏蛋

Megamind: The Blue Defender

推荐度 6	THQ	ACT	2010年11月2日	美版
	1人	19.99美元		10岁以上
	备注：2010年11月26日（欧版）			

根据梦工厂同名3D动画电影改编的动作冒险游戏，共有20个关卡，冒险的过程紧扣电影剧情，讲述超级坏蛋Megamind打败了超级英雄后，在没有了对手的枯燥日子里，自己制造了一个超级英雄的搞笑过程。游戏拥有丰富的战斗行动，而创新的解谜过程让玩家随时掌握敌人的状况，从而克服重重障碍和化解难关，遗憾的是本作中敌人的种类和解谜环节都稍显重复，容易让人产生疲劳感。主角一开始使用的武器是手杖以及一把造型怪异的枪，借助瞄准辅助功能，玩家可以轻松进行射击。随着游戏的深入，主角还会获得炸弹、绳子等新武器，让战斗变得更加多样化。

画面 系统 音乐 耐玩度

摄像头宠物

EyePet

推荐度 8	SCEA	ETC	2010年11月2日	美版
	1人	39.99美元		全年龄
	备注：2010年11月19日（欧版）			

移植自2009年PS3平台发售的同名虚拟宠物游戏，玩家可以带着你的猴子宠物到处溜达，而摄像头所拍到的景色都可以成为小猴子玩耍的场地，需要注意的是，镜头拍摄的画面范围必须为桌面或地面等平坦的空间，上面有异物没关系，光线充足和平坦才是关键。初次进入游戏时，需要制作一张宠物小猴专属的身分证明，记载它的出生年月日、游戏进度、大头照以及和饲主的留影。在主菜单的“宠物训练所”中有多项新手课程，可以学到有关小猴子的诸多日常所需、玩耍互动等内容；而前往“宠物保健中心”，玩家还可以为小猴子改变造型、健康检查、喂食、清洗等。

画面 系统 音乐 耐玩度

足球经理2011

Football Manager Handheld 2011

推荐度 6	SEGA	SLG	2010年11月5日	美版
	1人	29.99美元		全年龄
	备注：2010年11月26日（欧版）			

球队经营模拟游戏“《足球经理》系列”最新作，类似于前作中的战术创建器，本作中新增了行动创建器，玩家可以在更加直观和友好的界面中设置自己球队的常规行动。发布会系统得以改进，不仅新加入了超过150条全新的发布会提问，就连原本的500多条发布会提问也都进行了完整的梳理，并将答案进行了必要的修订，使得发布会更加合理。另外一个最大的改进之处是赛事分析，加入了许多全新选项，比如越位、任意球、角球、边线球、绝佳机会、少许机会等，都可以通过这个系统来进行分析，并且还可以同时显示所有球员在赛事中的动向，而不像以前一样只能分别查看。

画面 系统 音乐 耐玩度

战神 斯巴达幽灵

God of War: Ghost of Sparta

推荐度 10	SCEA	ACT	2010年11月2日	美版
	1人	39.99美元		17岁以上
	备注：2010年11月5日（欧版）/2010年11月11日（日版）			

作为PSP平台第二作的《斯巴达幽灵》，包含了系列的招牌元素：极端的暴力、巨型BOSS战、流畅华丽的战斗以及对神话生物生命的藐视，而剧情的发展不拖泥带水，一路的曲折坎坷又迷惑着每一个玩家，独特的敌兵、有趣的关卡设定以及激烈的战斗，游戏一如既往地让你碰上就不肯放下。游戏分为简单、普通、困难以及神难度四个难度，以任何难度通关一遍会解禁神难度。

本作中的武器共有两种：雅典娜之刃和新增的斯巴达套装。链刃的攻击范围和用途广泛，不同的是，本作中能让链刃附带炎属性，即“希拉的诛戮”，可以攻击普通攻击无效的东西，比如击穿盾牌兵或重装甲兵的防守，并可令其几秒后自爆；斯巴达套装的作用也十分重要，长矛可以进行远程攻击，而盾牌不仅能防御敌人的攻击，还能边掩护边行进，最重要的是在一些有火焰、暴风雪等自然灾害的地方能完全保护奎托斯。随着游戏的深入，奎托斯可习得三种魔法，分别是亚特兰蒂斯之眼、爱伦斯之怒和博里斯的号角。魔法在发动时虽然准备时间较久，但在战斗中都非常重要，尤其是对付大型BOSS以及被围攻时。

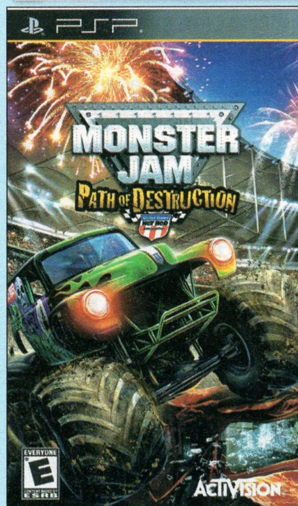
游戏的收集要素非常丰富，除了途中分布的大量红魂宝箱外，还包括六件隐藏神器和5套隐藏服装，以任何难度通关一遍后，重新以该难度开始二周目游戏时可在游戏菜单内开启，这样就能在战斗中使用了。

画面 音乐 系统 耐玩度

怪物卡车 毁灭之路

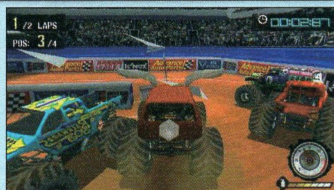
Football Manager Handheld 2011

推荐度 6	Activision	RAC	2010年11月9日	美版
	1人	29.99美元		全年龄
	备注：2010年11月26日（欧版）			



一款自由度较高的大脚车赛车游戏，与大多数强调竞速的赛车游戏相比，本作更注重体验疯狂驾驶与破坏所带来的爽快感。本作的游戏模式非常丰富，包括自由模式、赛道模式、计时赛、室内场地赛、挑战模式等，自由模式的自由度最高，合理利用场景中的障碍和道具，玩家可以做出各种不同的特技动作，并获取高分评价。每完成一个关卡，都可以获得不同的赛车部件用以改造车辆。游戏还提供了20款有名的怪兽卡车，玩家可以自定义赛车和卡车调校，以体现怪兽赛车那惊人的破坏力。驾驶着这些大块头，玩家还可以尽情破坏赛道上的各种对象，包括加油站、游艇、货柜车等。





画面 音乐 系统 耐玩度

恋爱番长 人生苦短，恋爱吧少女！爱即力量

恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power

推荐度 7	Idea factory	AVG	2010年11月11日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作来源于日本的高人气网络电视节目《恋爱番长》，由森久保祥太郎和寺岛拓笃两位声优真人出镜，来解决来自全国各地少女们的恋爱问题。游戏版中，玩家需要选择6名恋爱番长中的1名，与他共度一年的恋爱美好时光。游戏中会有好感度和恋爱经验值两种选项系统出现，好感度的变动将会影响到结局，而恋爱经验值会通过以“喜怒哀乐”4种感情之一来回答番长提出的问题的方式进行累积，从而提升你的恋爱等级。游戏除了森久保祥太郎和寺岛拓笃出演外，还请到了鸟海浩辅、中村悠一、梶裕贵、小野大辅等大牌声优助阵，恋声癖的玩家可不要错过了这场爱情喜剧。





画面 音乐 系统 耐玩度

皇家骑士团 命运之轮

タクティクスオウガ 运命の轮

推荐度 10	Square Enix	S·RPG	2010年11月11日	日版
	1人	5980日元		12岁以上
	备注：无			



SFC战棋名作的经典重制，原作即被爱好者誉为S·RPG的王者之作。不同民族与立场的角色们演绎激烈悲壮的历史剧，他们在思想上碰撞，在战场上厮杀，编织出瓦雷利亚岛的动荡编年史。时隔15年的这款重制作品集结了昔日原班人马的核心阵容，除保留了原作宏大的史诗级剧情外，还对其进行了重新构筑——追加了对角色的细致描写和全新的剧情，系统得到全面革新，几乎以一款新作的模样展现在玩家眼前。战斗画面保留点阵绘图风格，地图3D化，玩家可自由在斜45度3D视角和完全2D的俯视角间切换。战斗单位的行动顺序在画面的最下方显示，对玩家的排兵布阵能起到很好的协助作用。游戏在进行过程中会不时地出现重大分歧点，玩家做出的选择会导致故事的展开和结局向着不同的方向发展。依靠本作新追加的命运之轮系统，玩家可在通关后跳到以前流程的各关键点重新做出选择，我军的等级和能力依旧保留，无需重开游戏便可通向L、N、C的三个不同结局。在每一关的战斗中，玩家的每一步行动都会作为树形图被记录下来，当玩家觉得局面不妙时，可返回到树形图显示的任意一步重新挑战。战斗维持了原作的难度和策略性，地形要素非常重要，没有一骑当千的强力角色，单位的布阵和配合才能带来最终的胜利。游戏的隐藏要素非常丰富，想要完美得花上数百乃至上千小时。







画面 音乐 系统 耐玩度

争分夺秒

Split/Second

推荐度	Disney	RAC	2010年11月16日	美版
8	1～4人	29.99美元		10岁以上
	备注：2011年2月10日（日版）			

移植自PC平台风靡一时的赛车竞速游戏，与原作一样，优秀的光影效果使画面达到了近乎完美。主模式季度赛中共有12个场景72个不同地点的比赛，玩家需要借助“Power Play功能”来引起各种爆炸，或炸毁建筑物来阻挠对手前进，才能最终获得胜利。“Power Play功能”要通过比赛中的漂移来不断累积“漂移量表”，量表分三段，积满第一段时只能向前方的赛车进行轰炸，二段时可以破坏建筑物，赛道也会因此而产生改变，三段时则是威力更强的超级轰炸。赛道场景遭到破坏后在该轮比赛结束前都不会回复旧况，因此玩家需要谨慎使用，以免对自己接下来的比赛造成阻碍负担。

画面 音乐 系统 耐玩度

半罪少女

クリミナルガールズ

推荐度	日本一Software	RPG	2010年11月18日	日版
7	1人	6090日元		17岁以上
	备注：无			

本作是由推出过多款喜剧硬派RPG的日本一Software制作的作品。玩家扮演的是地狱的教官，要指挥能力各异，充满个性的7名少女，攀爬到地狱之塔的最顶端，洗净罪孽以获得新生。惩戒系统是游戏的核心，通过消耗OP点数惩戒少女，可以让她们学会各种各样对战斗有利的技能。在战斗中，少女们会根据战况，在已经学会的技能中提出最为切实的选项以供玩家判断选择，使玩家牢牢掌控战局。根据敌人的弱点与特性的区别，需要长期进行人员替换，因此掌握每个少女的特性是必要的。游戏的年龄限制在17岁以上，是因为游戏中最核心的惩戒系统有不少严重、令人遐想的“擦边球”。

画面 音乐 系统 耐玩度

迈克尔·杰克逊 生涯

Michael Jackson The Experience

推荐度	Ubisoft	MUG	2010年11月23日	美版
7	1人	29.99美元		全年龄
	备注：2010年11月26日（欧版）			

根据已故摇滚天王迈克尔·杰克逊改编的音乐游戏，玩家可以重温杰克逊的经典歌曲和舞步。由于机能、操作方式的大相径庭，每个平台上发售的作品都可以看作是一款完全独立的作品，当然也包括PSP版。本作中的杰克逊是以Q版形象在游戏中登场，而音乐方面，杰克逊音乐生涯中最具代表性的数首歌曲都收录其中，不过一开始能够选择的只有三首，只有不断地取得高分才能开启新的歌曲。游戏的操作只能用简单至极来形容，虽然分为三种操作难度，但无论哪种难度，需要用到的按键只有方向键的←和○两个（偶尔会用到L和R），所以哪怕是对音乐游戏再不擅长的人，也能很快上手。

画面 音乐 系统 耐玩度

Littele Busters! 修改版

リトルバスターズ！ Converted Edition

推荐度	5pb.	RPG	2010年11月25日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			

《Little Busters!》是Key社推出在PC平台上的文字冒险游戏，和同公司的《AIR》、《KANON》、《CLANNAD》一样，游戏以出色的剧情和悲喜交集的桥段深受AVG玩家们的喜爱。本作是以PS2版为基础开发的移植作，在PS2版原有内容上，把部分没有语音的副角色全部配上语音，可以说是《Little Busters!》的完美语音版，另外PSP版还支持将游戏画面保存为PSP壁纸，并提供UMD1的完全安装，将UMD1的数据安装到记忆棒后，玩家就可以UMD2上直接运行整个游戏，省去更换UMD的烦恼。故事讲述主人公直枝理树与围绕在他身边的好友们展开的校园故事。

画面 音乐 系统 耐玩度

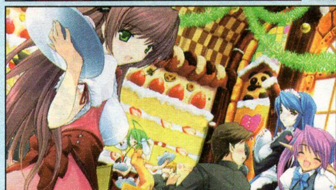
彩笔之铃 再续

ぱすてるチャイムContinue

推荐度	5pb.	RPG	2010年11月25日	日版
7	1人	6090日元		17岁以上
	备注：无			



《彩笔之铃 再续》原是由Alice Soft推出在PC平台的"剑与魔法恋爱育成"RPG，本作则为5pb.在PSP上的移植作。游戏讲述玩家扮演的主人公，在魔法大陆上某冒险学院内的校园生活。PSP版不仅加入大量剧情、CG和语音，系统方面更加入了多周目存档继承，主人公的等级、技能、所持物品等都保留到下一周目，另外还加入了迷宫宝箱和技能使用点数回复道具等新要素。游戏的声优班底进行了全面大换血，由杉田智和、石田彰、花泽香菜、广桥凉等一众著名声优为本作进行配音。游戏采用双UMD，将UMD1进行完全安装后，仅用UMD2即可运行游戏，从而大幅降低游戏的读取时间。





画面 音乐 系统 耐玩度

泪洒三重冠 花冠的大地 携带版

ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE

推荐度	Aquaplus	S・RPG	2010年11月25日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PS3平台同名游戏的移植版，游戏讲述了由十二名精灵创造的世界在时代的长河中不断更迭，漫无止境地周而复始。当魔王从千年的沉睡中苏醒，等待万物诸生的却并非灾厄，而是一段以不屈的抗争迎来的新生。这片花冠的大地之上，命运的齿轮缓缓开启了黎明的新章。本作和《传颂之物》一样是文字AVG与S・RPG相结合的方式进行，人设、剧情、音乐都达到了非常高的标准，爽快的战斗、华丽的技能都是游戏的看点，高难度下对战术的把握有非常高的要求。另外，游戏在难度上的把握非常到位，最低难度下秒敌人和最高难度下被敌人秒适用于不同层次的玩家。





画面 音乐 系统 耐玩度

口若悬河 希望学园与绝望高中生

ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生

推荐度	Spike	AVG	2010年11月25日	日版
10	1人	5229日元		17岁以上
	备注：无			



本作是由Spike在2010年年末推出的一道推理游戏大餐！主人公苗木诚与其余15名超高校级的同班同学被幕后黑手关在封闭的学校里，被迫进行着重复杀人后找出真凶的推理游戏。游戏将2D图片描绘的人物置于3D的空间之中，利用2.5D的手法以平面的图片制作出了空间立体感。音乐与剧情配合得丝丝入扣，推理的高潮阶段不由得让人热血激荡。豪华的声优阵容也不能忽视，起用了初代哆啦a梦的声优大山のぶ代扮演邪恶的角色"黑白熊"，其余也有石田彰、绪方惠美、斋藤千和、樱井孝宏、泽城美雪、丰口惠、鸟海浩辅、中井和哉、日笠阳子、山口胜平等一线声优倾情出演，推理部分的全语音绝对能让恋声癖战斗力翻倍。游戏的搜查部分有多处提示，非常照顾玩家。而推理部分的三种难度选择，让无论是第一次接触推理游戏的人还是个中高手都能玩得尽兴。另外在推理阶段加入了不少ACT要素，需要以搜查阶段收集的证物或证言作为子弹来击破对手论点的矛盾之处，与对手展开激烈的辩论，自己组合出推力环节所需要的关键词，最后要自己来还原整个事件的原貌，是名副其实的手脑齐动。游戏的年龄限制在17岁以上，是因为游戏中有不少残忍的杀害现场与处刑场景，不推荐年纪幼小，承受能力不够健全的玩家尝试。另外游戏推理环节对日语能力有一定要求。







画面 音乐 系统 耐玩度

王国 一骑当千之剑

キングダム 一騎斗千の剣

推荐度 8	Konami	ACT	2010年11月25日	日版
	1～3人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



本作根据原泰久的同名漫画改编而来，以中国的战国时期为时代背景，用古朴真实的画面风格展现了战争的残酷。故事讲述了身为仆役的主角信在与秦王嬴政鬼使神差般的相会后，命运发生了巨大的改变，从此他仗剑在乱世闯出了一片属于自己的天空。本作的基本操作借鉴了“《无双》系列”的Charge攻击，战斗流畅爽快、打击感优秀。独特的五人团队系统是原作的精髓，玩家需要根据战况适时切换阵型，选择最合适的连携技击溃敌阵。游戏的故事模式忠实地再现了漫画中的经典战役，足以让原作粉丝感到满意，而外传模式则讲究角色的育成和武器的改造强化，十分耐玩。




画面 音乐 系统 耐玩度

维新恋华 龙马外传

維新恋華 龍馬外伝

推荐度 7	D3 Publisher	AVG	2010年11月25日	日版
	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是一款女性向文字类恋爱AVG，舞台设定在德川幕府的天保时代，父母双亡的主人公佐和菜乃香与少年时代的坂本龙马相遇，一场幕末的动荡恋情拉开了序幕。登场人物许多来源于史实，除坂本龙马外还有著名的高杉晋作、中冈慎太郎等维新志士，佐幕派的新撰组也会在作品中大幅活跃。根据玩家的对话对象和选择，故事会向着不同方向发展，主人公获得的“历史点数”变化后，不仅攻略对象的好感度发生升降，甚至还会对历史产生重大影响。流程中有时会触发特定任务，圆满完成后能获得成功报酬，这些报酬能触发特定的剧情事件，或提升主人公的各项数值。



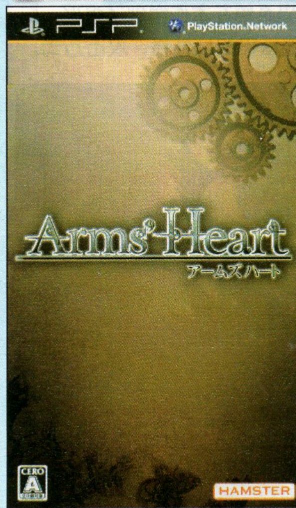


画面 音乐 系统 耐玩度

武装之心

Arms' Heart

推荐度 6	Hamster	RPG	2010年11月25日	日版
	1人	5229日元		全年龄
	备注：无			



本作被称作“蒸汽朋克风格RPG”，游戏的世界观则颇为黑暗：在罪犯猖獗、恶势力横行的世界，主人公并不是形象光辉的救世主，而是一个舍弃了仁义和正义，只为了自己的欲望而战的男人。本作的战斗系统以“振鸣齿轮”为核心，玩家需要看准时机停下3个旋转的金属板，成功的话可以提升攻击威力或特技效果，熟练掌控还能使出连击甚至是会心攻击——这与“《影之心》系列”的“审判之轮”系统颇为类似。通过迷宫中得到的强化部件，玩家可以对齿轮进行组合以增加攻击力或附加攻击属性。而随着人造人的成长，主角在与其对话后还能习得新的特技。





画面 音乐 系统 耐玩度

雅恋 MIYAKO

雅恋～MIYAKO～

推荐度 7	Idea factory	AVG	2010年11月25日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是以日本平安时代为背景的玄幻女性向恋爱AVG。主人公是阴阳师安倍晴明所创造出的式神三号，与另外两个男性式神，加上主人安倍晴明一起经营着万事屋。但这个团体真正的身分是专门接手连政府的阴阳术机构也无法应对的妖魔鬼怪驱除委托，每天晚上都赌上性命包围皇都的安全。就在这日复一日的生活中，主人公逐渐觉醒出“爱恋”的感情……除了正统AVG成分外，游戏的战斗系统采用了选项选择式，只要根据字里行间的提示选择正确的选项就能成功给对手造成伤害。另外游戏也请到了诸如中村悠一、浪川大辅、樱井孝宏、井上和彦、绿川光等等一线声优压阵。

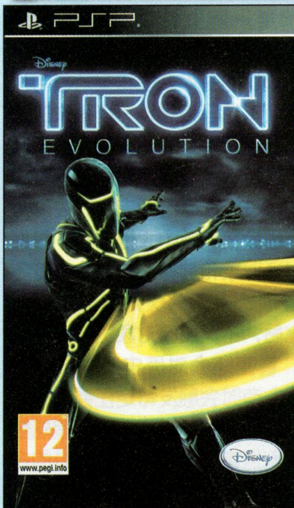



画面 音乐 系统 耐玩度

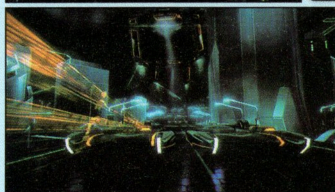
特隆 进化

TRON: Evolution

推荐度 6	Disney	ACT	2010年11月26日	欧版
	1人	29.99欧元		12岁以上
	备注：2010年12月7日（美版）			



根据经典科幻电影《特隆 进化》的前传《特隆》改编的动作冒险游戏，玩法类似《波斯王子》，玩家扮演的系统监视者Anon要在Tron的世界里飞檐走壁，奉命调查这里最近发生的事件。在战斗之外，玩家会有大半的时间都花在跑酷式的跑跳移动上，无论是奔跑、攀爬还是蹬墙跳都能漂亮地实现。随着剧情的推展，玩家还能取得磁力碟的能力，用磁吸的方式飞往特定的位置。游戏还重现了电影中的光速机车与坦克战，玩家在特定段落中可以驾驶机车、拖曳光束与敌方战斗，或者用坦克轰飞敌人。打倒敌人或取得收集品可以获得经验值，用于提升Anon可用的记忆体容量。




画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

假面骑士 巅峰英雄 OOO

仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ

推荐度 7	NBGI	ACT	2010年12月2日	日版
	1～2人	6090日元		全年龄
	备注：无			



《假面骑士 巅峰英雄》是以日本人气特摄片系列《假面骑士》改编而成的动作格斗游戏系列，继PS2渐渐退出舞台后，新作也顺理成章地转战PSP平台。游戏收录《假面骑士OOO》在内的12部平成《假面骑士》作品，游戏模式包括任务制的"诸神黄昏"模式以及街机模式。在诸神黄昏模式中，玩家可以选择假面骑士OOO或假面骑士W为中心展开原创故事，通过战斗和剧情发展可以进行收得其他作品的假面骑士。而街机模式中玩家可以选择收得的假面骑士进行轮番激战，还可以使用该模式独有的巅峰时间和最终反击系统，当双方HP不足时就会立即蓄满必杀槽，并且可以展开必杀技对决，让战斗更加紧张刺激。

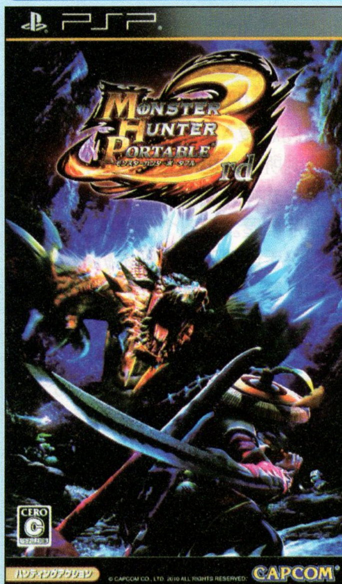



画面 ■■■■□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

怪物猎人 携带版 3rd

モンスターハンターポータブル 3rd

推荐度 10	Capcom	ACT	2010年12月1日	日版
	1～4人	5800日元		15岁以上
	备注：无			



大人气狩猎动作游戏"《MHP》系列"的正统续作，游戏采用了系列一贯的玩法，玩家需化为身猎人，以完成任务为目的，在各种自然环境对阵各种巨大怪物。本作以去年在Wii上发售的《怪物猎人3 tri》为蓝本制作，并加入了各种多元化的新要素。相比家用机版，PSP版最大的区别就在于因机能的限制无法还原原作的海战要素，地图的海中场景以及大部分海中怪物被删除，不过取而代之的是加入了新地图溪流，以及以雷狼龙为首的新陆地怪物，并且如轰龙、迅龙、炎戈龙、冰牙龙等原有怪物也追加了亚种，耐玩度有增无减。猎人的武器方面达到了系列最多的12种，除了保留了《MH3》的大剑、太刀、大锤、片手剑、长枪、斩击斧、轻弩、重弩，一度消失的双剑、铳枪、狩猎笛、弓也得到了回归，并加入了许多实用的新动作。

在《MHP2G》登场并大受欢迎的随从猫系统在本作得到了强化，玩家一次可以带两只随从猫狩猎，并且每只随从猫的从性格、攻击方式，再到攻击倾向都有所区别，这直接影响到随从猫在战斗中的表现，猎人可根据自己的需要选择适合的随从猫出战，体验单人游戏下的团队狩猎。和猎人一样，这次随从猫也能更换防具与武器，通过在制作猎人装备后留下的"端材"，可为随从猫打造头部、身体以及武器三个部分的装备。





画面 ■■■■■　音乐 ■■■■■　系统 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

命运之杖 通向未来的序章 携带版

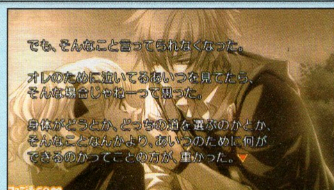
ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ポータブル

推荐度	Idea Factory	AVG	2010年12月2日	日版
6	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



PS2上同名女性向AVG的移植作。游戏包含角色培育的育成部分和与心仪男主角发展关系的恋爱冒险部分。故事以魔法世界为背景，讲述具有无属性特殊体质的女主角露露，经过魔法学院的生活后终于学会了所有属性的魔法，然而无法完全掌握的她因施法失败经常制造各种麻烦，始终是个半桶水的魔法使，为此露露开始每天严格的学习。某天露露突然感到一阵奇怪的视线，而这视线的主人艾多咖，因各种缘故而转入了魔法学院，故事也随即展开。作为女性向游戏，华丽的男声优阵容自然是少不了的，柿原彻也、铃村健一等一线男声优将为本作献声。PSP版更追加众多新CG，增设截图和语音重放等功能。





画面 音乐 系统 耐玩度

战极姬2岚 乱世百花

战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～

推荐度	SystemSoft Alpha	SLG	2010年12月2日	日版
6	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作是将日本战国时代的武将美少女化后登场的“《战极姬》系列”第二作。玩家要扮演织田或毛利等等大名的军师，以日本全国为舞台，在大合战中打败敌人，最终达成天下统一。除了于前作中驰名的7位大名以外，本作中还追加了全新的大名“龙造寺家”，有别于前作的是，剧本与剧情CG全部重新制作，登场的武将数量超过了110位。前作饱受责难的众多恶劣BUG在本作中大有好转，游戏中也加入了教程，使得上手不再一头雾水，增加了难易度选择也让游戏的高难度有所缓和。在前作中敌对的大名被击败后必定会自杀，本作终于可以将其收为同伴，而且还有专门的剧情。





画面 音乐 系统 耐玩度

我是航空管制官 机场英雄 关空

ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 关空

推荐度	Sonic Powered	SLG	2011年12月9日	日版
6	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



航空题材益智游戏“《我是航空管制官 机场英雄》系列”的最新作，游戏的玩法一如既往，玩家化身为航空管制官，通过下达各种指令机场在任何状况下都能保持井然有序的运作。本作的舞台关西机场是24小时运作的国际机场，拥有两条升降跑道，所以除了白天的国际航线客机外，夜间还有运载货物的飞机起降，玩家可体验到其它版本所没有的夜间管制的乐趣。不止如此，由于和周边其他地区的机场邻接，管制时还得注意其他空域的飞机，这些都是关西国际机场所独有的特色。同样本作也没有重播模式以及教学模式，即使没有航空知识的玩家也可轻松享受游戏。





画面 音乐 系统 耐玩度

锻冶师 双翼

カヌチ 二つの翼

推荐度	Idea Factory	AVG	2010年12月16日	日版
7	1人	7140日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PS2平台上的女性向AVG《锻冶师 白翼之章》与《锻冶师 黑翼之章》的PSP移植作品。梦想着成为专业锻冶师的少女宫津亚希，被神话时代的女神附身，得以一边以各种各样的素材锻造着武器，一边与王立警备队（《白翼之章》）或是直属亲卫队（《黑翼之章》）的队员们加深交流。PSP版本是双UMD构成，《白翼之章》为前篇，《黑翼之章》为后篇。将其中一个版本通关后再开始另一个版本，则会继承所有的金钱与武器等要素。PSP版本追加了结局后的后日谈以及全新的剧情CG，两章总和的可攻略对象达到了16人。角色的立绘表情丰富，在谈话与战斗中会有身临其境的感受。



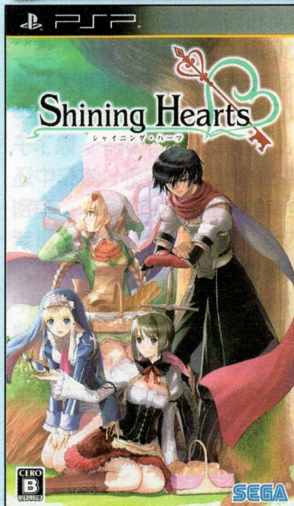


画面 音乐 系统 耐玩度

光明之心

シャイニング・ハーツ

推荐度 7	SEGA	RPG	2010年12月16日	日版
	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



SEGA“《光明》系列”的最新作登陆PSP。主人公里克是漂流到维因达利亚岛上的失忆少年，在女主人公的安排下，暂时在魔法面包店里打工维生。在这里他们遇到了神秘的少女辉夜，逐渐接触到世界隐藏的秘密。在与同伴们度过的安稳日子中，为了保护岛屿的安全，为了守护这个世界，里克他们与幕后黑手展开了不屈的斗争。游戏以烤面包为核心，需要前往各个冒险地点收集素材，完成各种委托任务来获得相应报酬。战斗是标准的指令式操作，简单明了。Tony笔下的角色栩栩如生，游戏中也穿插着他们的大量支线剧情，等待玩家去发展。平稳的农场生活与心动的冒险一直陪伴着你。





画面 音乐 系统 耐玩度

泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版

ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝 アヴァロンの謎 PORTABLE

推荐度 7	Aquaplus	S・RPG	2010年12月16日	日版
	1人	3990日元		15岁以上
	备注：无			



继《花冠的大地》后，《泪洒三重冠》外传作品再次登陆PSP。游戏类型为AVG+S·RPG的结合，AVG部分以角色插画或立绘CG演出剧情，战斗部分为传统的回合制战棋。主人公亚罗文是一位居住在阿瓦隆城的懒散魔王，虽终日不理政务，但某天城堡中出现的怪异现象让他不得不再次踏上危机重重的冒险。游戏画面精美，对应官方截图功能，媒体安装功能能加快读取速度。剧情和系统继承原作，追加了究极的恶魔难度，前作中无法在战棋部分使用的四名角色变为可操作角色。本作的另一卖点是强大的声优阵容，后藤邑子、田中理惠、植田佳奈等知名声优均会倾力演出，极富表现力。





画面 音乐 系统 耐玩度

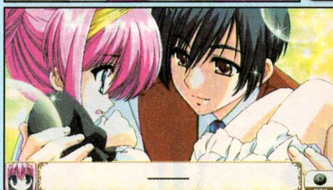
侦探歌剧 少女福尔摩斯

探偵オペラ ミルキィホームズ

推荐度 6	Bushiroad	AVG	2010年12月16日	日版
	1人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



本作是去年10月番同名动画改变而成的一款作品，游戏以小说里经常可以看到侦探与怪盗活跃的21世纪“大侦探”时代为舞台，讲述的是拥有念力、怪力等名为“TOYS”的特殊能力的侦探、怪盗和警察组织互相战斗的故事。在新旧文化复杂交融的“侦都”横浜，玩家要扮演一名过去曾经放弃成为侦探的青年，与4名希望未来能够成为名侦探的少女们所展开的全新故事，玩家要在游戏中发现各种“疑问点”，调查奇怪的地方并联络各位女主角，以此来提升与女主角之间的信赖度，而游戏中与怪盗的对决和事件都以动画的形式展开，对原作的还原度非常高。





画面 音乐 系统 耐玩度

77 超越银河

77(セブンズ) ～beyond the Milky Way～

推荐度 8	GN Software	AVG	2010年12月22日	日版
	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



PC平台上高人气的虚拟恋爱AVG移植PSP！在科学与魔法两立的架空近未来世界中，英才育成机关天陵国际学院每年将会举行“星待祭”。学院中“知之塔”、“力之塔”与“命运之塔”中的学生们将会选出代表各自所属势力一名女性学生“织姬”，来倒追学院中一名被选为“彦星”的男性学生，并竞争进行“星取仪式”。而男主角因为意想不到的状况而戴上了“彦星之证”的戒指，即使百般不愿也被强制选定为“彦星”……游戏的可攻略女主角多达10人，移植PSP后还增加了全新剧情以及CG图，画面能够在16：9与4：3之间自由选择切换，甚至搭载了角色闹钟系统和壁纸保存系统。



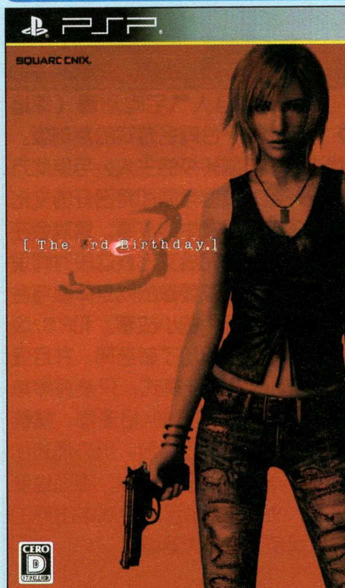


画面 音乐 系统 耐玩度

寄生前夜 第三个生日

The 3rd Birthday

推荐度	Square Enix	A・RPG	2010年12月22日	日版
9	1人	6090日元		17岁以上
	备注：2011年3月29日（美版）			



PS时代众多玩家心目中的“女神”阿雅在时隔十一年后终于重返游戏舞台，虽然本作并没有沿用“Parasite Eve”的主标题，但剧情中大量老面孔的出现以及阿雅那不老的容颜都牵动着老玩家们的心。本作在剧本上下足了功夫，“时间”的主题贯穿始终。玩家要随着失去记忆的阿雅一次次地使用“深潜（Over Dive）”回到过去，通过操控他人的身体来改写已经发生的惨剧，剧情中的种种疑惑以及标题“第三个生日”的含义直到终盘才能得到解答。游戏的CG保持了SE社一贯的高水准，而出浴、换装、爆衣等要素也为玩家们的眼球提供了不少服务。本作对动作要素的强调堪称系列作品之首，玩家需要根据战况积极跑动、合理闪避并利用掩体，在恰当的时候指挥同伴集中火力给予敌方痛击。虽然大部分枪械都会自动锁定瞄准，但在高难度下如若不根据敌方的弱点采取合理的攻击手段的话，往往耗到弹尽粮绝也无法顺利通过。“深潜”作为系统的核心同时兼顾了攻、防两个方面，无论是使出深潜击杀对敌人造成巨大伤害，还是凭依到士兵身上脱离险境，都需要玩家掌握好使用时机。游戏中拥有数十种枪械可供玩家收集、强化，通过搭配不同效果的OE芯片还能诱发DNA突变，进而得到利于攻关的片段特性。游戏共有5个难度，关卡中还设置大量类似于成就的“搜查实绩”，极具挑战性！



画面 ■■■■■ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

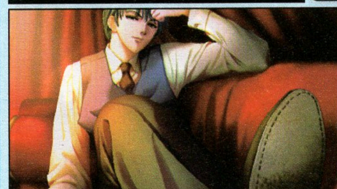
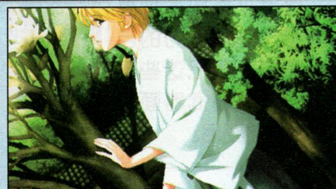
蔷薇木上蔷薇开

蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花咲ク

推荐度	Quinrose	AVG	2010年12月22日	日版
6	1人	5985日元		15岁以上
	备注：无			



本作是曾在PC平台上与PS2平台上推出过的女性向耽美型AVG，这次收录了包括Fan Disc版本在内登陆PSP平台。在昭和初期的全住宿制男生公寓中，精英们要解决在他们身边发生的一系列谜之事件。游戏的类型为耽美，最大的特点在于运用角色卡牌系统来自由决定角色之间的“攻受”关系，促成你想要看到的组合。根据不同的组合诞生，也会影响到本篇故事的发展。游戏含有多重结局以及隐藏角色，有着不错的耐玩度。声优阵容有千叶进步、森川智之等知名声优加入。角色绘制精美、性格鲜明，包含了各种潮流元素，如果你是热衷于耽美游戏的玩家，那这款名作就不可错过。

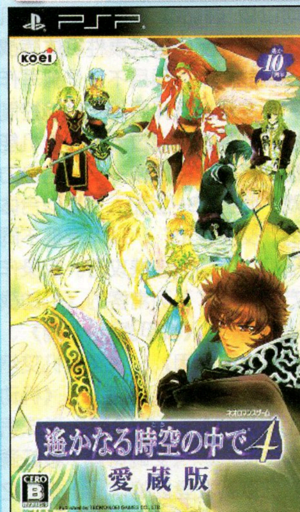



画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

遥远的时空中4 爱藏版

遥かなる時空の中で4 愛藏版

推荐度	Koei Tecmo Games	AVG	2010年12月22日	日版
8	1人	5544日元		12岁以上
	备注：无			



光荣著名女性向游戏的第四作，移植自2008年在PS2和Wii上登场的同名游戏。本作故事的年代比初代更早，舞台是尚且存在着众神的异世界，主人公千寻原本是该世界的中津国公主，在国家灭亡后被迫逃到现代，失去记忆并以一名女高中生的身分生活着。某天，穿越自异世界的男子将千寻的身分真相告知于她，回到古代的风早从此走上光复祖国的艰辛之路，期间邂逅的众多男性角色均是可以展开浪漫爱情故事的对象。系统分剧情和战斗两部分，玩家在流程中能自由跳到前面的章节，反复修正游戏路线。本作相比原作追加了新篇章《逸话集》，拥有20个全新剧情。

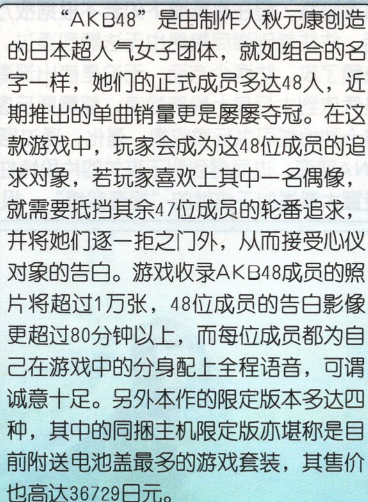



画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

AKB1/48 星恋之梦

AKB1/48 アイドルと恋したら……

推荐度	NBGI	AVG	2010年12月23日	日版
6	1人	4980日元		12岁以上
	备注：无			



“AKB48”是由制作人秋元康创造的日本超人气女子团体，就如组合的名字一样，她们的正式成员多达48人，近期推出的单曲销量更是屡屡夺冠。在这款游戏中，玩家会成为这48位成员的追求对象，若玩家喜欢上其中一名偶像，就需要抵挡其余47位成员的轮番追求，并将她们逐一拒之门外，从而接受心仪对象的告白。游戏收录AKB48成员的照片将超过1万张，48位成员的告白影像更超过80分钟以上，而每位成员都为自己在游戏中的分身配上全程语音，可谓诚意十足。另外本作的限定版本多达四种，其中的同捆主机限定版亦堪称是目前附送电池盖最多的游戏套装，其售价也高达36729日元。

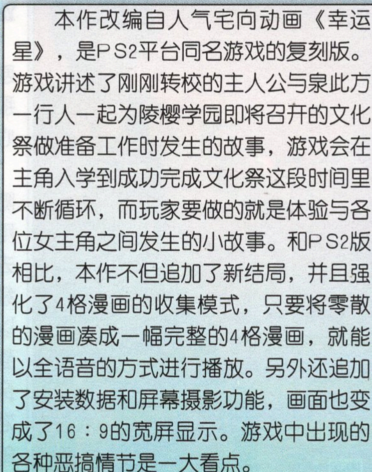


画面　音乐　系统　耐玩度

幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版

らき☆すた～陵樱学园 樱藤祭～Portable

推荐度	角川书店	AVG	2010年12月23日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作改编自人气宅向动画《幸运星》，是PS2平台同名游戏的复刻版。游戏讲述了刚刚转校的主人公与泉此方一行人一起为陵樱学园即将召开的文化祭做准备工作时发生的故事，游戏会在主角入学到成功完成文化祭这段时间里不断循环，而玩家要做的就是体验与各位女主角之间发生的小故事。和PS2版相比，本作不但追加了新结局，并且强化了4格漫画的收集模式，只要将零散的漫画凑成一幅完整的4格漫画，就能以全语音的方式进行播放。另外还追加了安装数据和屏幕摄影功能，画面也变成了16：9的宽屏显示。游戏中出现的各种恶搞情节是一大看点。

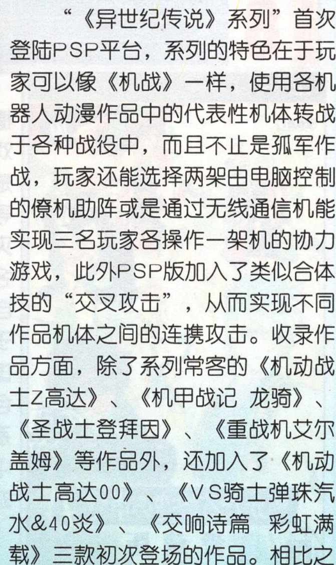


画面　音乐　系统　耐玩度

异世纪传说 携带版

Another Century's Episode Portable

推荐度	NBGI	ACT	2011年1月13日	日版
7	1～3人	6279日元		全年龄
	备注：无			



“《异世纪传说》系列”首次登陆PSP平台，系列的特色在于玩家可以像《机战》一样，使用各机器人动漫作品中的代表性机体转战于各种战役中，而且不止是孤军作战，玩家还能选择两架由电脑控制的僚机助阵或是通过无线通信机能实现三名玩家各操作一架机的协力游戏，此外PSP版加入了类似合体技的“交叉攻击”，从而实现不同作品机体之间的连携攻击。收录作品方面，除了系列常客的《机动战士Z高达》、《机甲战记 龙骑》、《圣战士登拜因》、《重战机艾尔盖姆》等作品外，还加入了《机动战士高达00》、《VS骑士弹珠汽水&40炎》、《交响诗篇 彩虹满载》三款初次登场的作品。相比之前的系列，这次最大的改变就是采用纯任务制，同一级别的任务不分先后，玩家可以按照个人的喜好或者根据难易度来选择要挑战的任务，同时任务中还有设有各种各样的隐藏任务和分支任务，耐玩度相当高。完成任务后，根据玩家在战斗中的表现可以获得相应的ACE点数，ACE点数除了可以用来购买新机体外，也能用来强化机体，强化的项目包括了机体的装甲、旋回性能和冲刺性能等五项。和机体强化不同的是，武器的强化使用的是本作新增的自定义武器面板系统，通过战斗中击倒敌人获得的芯片，可用来作成各种具有攻击、回复能力的自定义动作，再把这些自定义动作装在武器面板上作为武器使用。





画面　音乐　系统　耐玩度

王国之心 梦中诞生 最终混合版

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX

推荐度 10

Square Enix	RPG	2011年1月20日	日版
1～3人	6090日元		全年龄
备注：无			



本作是《梦中诞生》的强化版，以美版为基础制作，并添加了诸多新要素。维持SE最终混合版的一贯特色，本作采用了英文语音+日文字幕，附带《异说 012 最终幻想》的特典服装下载码。本作故事发生在主人公索拉获得键刃之前，一个存在着键刃大师的世界。某个键刃大师和其弟子的失踪事件是灾祸的前兆，意识到危机来临的另一名键刃大师委派自己的三名弟子前去寻找。以三名角色去体验不同故事的基本玩法并没有变化，各迪士尼世界的战斗和解谜均维持了很高的原作感和耐玩度。通关后的剧情欣赏模式可自由在英语和日语两种语音下切换，满足了日语恋声癖的玩家。追加要素主要有：阿库娅的新剧情"机密篇章"、贴纸收集簿、新牌面指令、新D-Link、新战斗风格、多场BOSS战、两个迷你游戏、多个任务以及连携技，列举数量虽多，但玩起来还是略显不够丰富。极限模式的难度远超《王国之心2 最终混合版》，只有完全谙熟战斗系统的玩家才能挑战。如果玩家的记忆棒中有《梦中诞生》的存档，继承后还能获得已入手奖杯所对应的奖励。战斗时，玩家依靠一个按键就能发动百余种魔法或技能，打倒多数敌人的必杀技、借助迪士尼角色发动的特殊技使得游戏充满战略性。系统相比原作进行了一定优化，原先因为武器击打在墙上而导致连技中断的情况在本作中得到了良好改善。







画面 音乐 系统 耐玩度

维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言

ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～

推荐度 9

NBGI	S・RPG	2011年1月20日	日版
1人	5229日元		全年龄
备注：无			

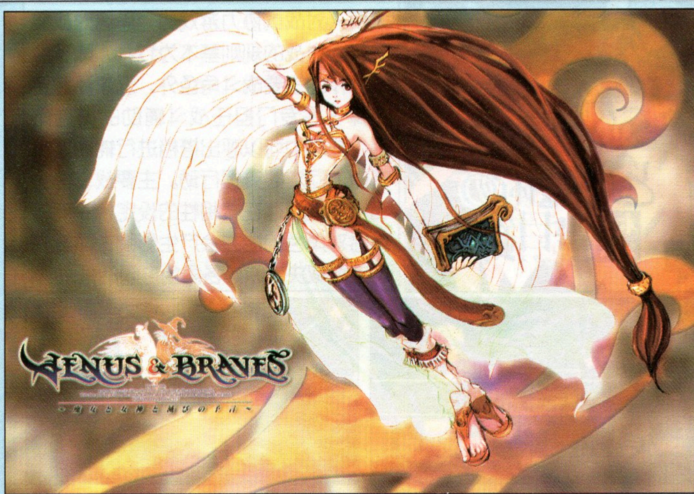


本作移植自2003年在PS2平台发售的同名作品，主人公布拉德由于曾饮下精灵之血而获得了不老不死的能力，在女神的指引下，他承担起了率领骑士团征战各地、改写灭世预言的重任。由于游戏的时间跨度长达百年，玩家必须与主角一同经历相逢之喜和离别之痛。世界观和剧情所表现的内容相较同类作品要深刻不少，短暂生命所绽放出的光辉令人感慨，而在百年征战过程中留给玩家们思考的东西也有很多。

游戏独特的"轮换战斗系统"传承自《7 莫尔莫斯骑兵队》，玩家在战斗中只能做出少许调控，真正需要开动脑筋的是在战前根据敌我双方资料所进行的排兵布阵。一场看似简单的战斗涉及到职业、阵型、属性、状态、特性等众多要素，极具战略性。而战斗中暗藏的好感度设定关系到友情、恋爱、生子等育成事件，通过世代交替来培养强大的团员也是游戏的一大魅力所在。实际上整个故事模式只能看作是系统的教学篇，通关后所开启的难度和耐玩度极高的编年史模式才是本作的真正形态。该模式下强调玩家对于系统的理解和把握，长达百年的征战对于玩家的宏观操控能力也是一个考验。PSP版还追加了10种全新的事件，丰富了编年史模式的玩法，而20名"《传说》系列"人气角色的登场也比较讨巧，以传授术技的形式客串并不会影响原作本身的世界观。







画面 音乐 系统 耐玩度

付丧神物语

つくものがたり

推荐度	Furyu	RPG	2011年1月27日	日版
6	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是Furyu公司在PSP平台上制作的第一款作品。游戏讲述了因为偶然的事件，而变得能够看见妖怪的主人公石神优斗，加入修艺馆高校的对妖怪机构“妖对策室”，与同伴们一起解决世间妖怪关联事件的故事。游戏的进程分为对话冒险部分与战斗部分。玩家要扮演石神优斗，在修艺馆高校进行探索，收集情报，寻找“凭代”和“言灵”，将这两者组合起来就能召唤出各种各样的“付丧神”。而战斗部分则需要将付丧神召唤出来，与妖怪进行战斗。游戏请到了多名大牌声优，如堀江由衣、钉宫理惠、田村尤加利、中村悠一等加盟，对他们有兴趣的恋声癖玩家们也不可错过。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

混沌思绪 热恋亲亲

CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!

推荐度	5pb.	AVG	2011年1月27日	日版
6	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



集合妄想·猎奇·美少女的文字冒险游戏作品《混沌思绪 诺亚》的续作，和PSP的前作一样，本作是X360上同名作品的移植版，在家用机版的基础上，游戏OP和ED进行了重新制作。故事以前作事件之后为舞台。主人公西条拓已是拥有将妄想转化为现实能力的少年。不知是哪年的夏天，拓已的记忆一片空白，而原本受威胁的涉谷如今亦安而无恙。在脑海一片混乱之际，拓已与具有相同能力的6位少女再次相遇，并被告知所身处的地方是自己想象的世界，要离开这里，就必须杀死隐藏在这世界某处的星来欧浩尔。故事刚开始6名女主人公对拓已的好感度已经达到最高，因此在游戏中一开始就能随心所欲地与这些女主角展开甜蜜的生活。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

魔法禁书目录

とある魔术の禁书目录

推荐度	Ascii Media Works	ACT	2011年1月27日	日版
7	1～2人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由镰池和马执笔的电击文库轻小说《魔法禁书目录》所改编的同名游戏，游戏中玩家可操作来自原作的人气角色展开激烈的对战。游戏的模式一共有三种，分别是对CPU的“对战模式”，选择角色进行原作剧情的“故事模式”以及通过PSP的通信功能进行最大两人对战或协力游戏的“通信对战模式”。对战的规则基本为1对1，除了直接操作的主要战斗角色外，玩家还需要选择一名专门担任战斗辅助的搭档角色，战斗中可以呼出搭档进行辅助攻击或体力回复等支援行动。主要战斗角色和搭档之间存在着相性的设定，不同的组合对角色的能力会产生影响，而相性则主要取决于原作各角色之间的关系。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

我的妹妹哪有这么可爱 携带版

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

推荐度	NBGI	AVG	2011年1月27日	日版
6	1人	6840日元		12岁以上
	备注：无			



本作是以日本人气同名轻小说改编制作的文字冒险游戏。故事讲述心中藏有不可告人秘密的妹妹，与知道了那个秘密的哥哥之间相处关系的亲情喜剧作品。玩家要扮演哥哥高坂京介，帮助妹妹在一次次的“人生对谈”中解决难题。游戏加入实时问答元素，在与女主角们展开人生对谈的过程中，根据玩家回答（吐槽）的时机，角色会作出不同的反应，游戏引入了最新的Live2D动画合成技术，利用角色立绘部位进行FLASH位移的原理，实现类3D建模的动作效果。游戏人设及声优阵容均采用TV动画版的班底，根据玩家的选择，更会展开与TV版以及原作完全不同的结局发展。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

喧哗番长5 汉之法则

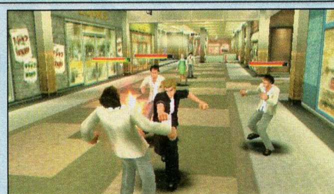
喧哗番长5 汉の法则

推荐度 7	Spike	A・AVG	2011年1月27日	日版
	1人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



本作是“《喧哗番长》系列”的第五部作品，游戏以四代的舞台为背景，讲述了转校生制霸不良少年的故事。本作最大的变革就是在系统上进行了大胆的强化，除了保留有该系列的的喧哗系统外，还增加了全新的反击模式以及小弟系统，游戏的画面和音乐方面没有太大的突破，但内容相比前作有了大幅的上升，增加了全新的外传模式和打工模式，大幅增加自定义道具，保留了系列所有的必杀技。随着玩家流程的深入，会逐渐解开这些内容。再加上通关后的隐藏要素，整体的游戏时间高出前作整整一倍以上。不过遗憾的是本作依旧没有加入语音，打斗的时候热血感明显不足。





画面 音乐 系统 耐玩度

薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳特的炼金术士2 深蓝回忆

ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの　金　士2～群青の思い出

推荐度 8	Gust	RPG	2011年2月3日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



PS2上的《薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳特的炼金术士2》，在经过大刀阔斧的改动与追加要素后，重制登陆PSP平台。主人公薇欧蕾特拒绝了双亲将她带去大城市的要求而固执地留在了卡洛特村。于是双亲给了薇欧蕾特三年的时间，要她展示出自己能够单独生活的证据。薇欧蕾特向旅行的炼金术士学到了炼金术，并在卡洛特村办起了一个“炼金术店”。但卡洛特村原本只是人烟稀少的乡下农村，这是薇欧蕾特首先要解决的难题……重制版增加了3名原创的全新角色——菈比斯、奈奈美与苏菲亚。另外游戏追加了剧情与结局，画面比例也调整为16：9，更加适合PSP游玩。





画面 音乐 系统 耐玩度

战场的女武神3

战场のヴァルキュリア3

推荐度 9	SEGA	S・RPG	2011年1月27日	日版
	1人	5800日元		12岁以上
	备注：无			



SEGA次世代著名战棋系列的最新正统续作，出自原《樱大战》小组之手的该系列拥有半即时的战斗系统，战略要素丰富。本作基于2代完成了进一步的调整和优化，剧情也更胜一筹。主人公克鲁特是因莫须有罪名被贬谪到无名部队的士官，他要以一名指挥官的身分带领这支充满问题的幕后部队，去赢得与帝国之间展开的多场战争。游戏的舞台依旧被设定在帝国和联邦之间的高卢公国，年代与初代同期，初代和二代中的部分主要角色如阿莉西亚夫妇、尤里娅娜等人均会客串登场。这次的主线流程取消了二代的任务制，而是以一条主线按部就班地推进剧情，自由任务穿插在主线的旁支上，玩家能直观地了解当前的势力分布和战况。系统方面，本作取消了每个兵种分开升级的训练场模式，改为按能力分类，一次可强化我军的所有兵种。每个角色都有各自擅长或不擅长的兵种类型，基本兵种的转职取消了素材限制，每名角色积累各兵种的熟练度就能方便地转职为强力的上级兵种。相比《2》，本作中可真正发挥出女武神的战斗能力，通过消耗SP使用角色的特殊技，展开更爽快的战斗。战斗潜在能力由每个兵种在战斗时随机习得，这次新追加“习得桌面”，该系统让玩家能事先看到各兵种可学会的战斗潜在能力，按需要有目的地习得能力。游戏的收集要素依然丰富，二周目后追加的大量断章也进一步提升了耐玩度。







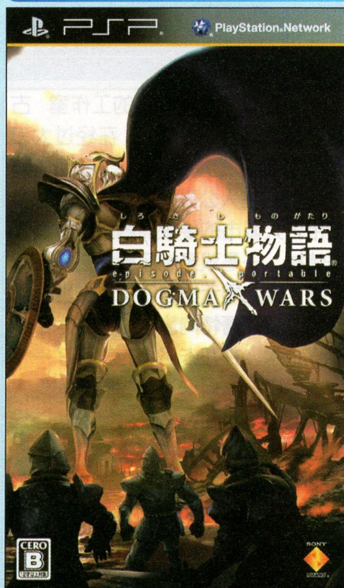
画面 音乐 系统 耐玩度

白骑士物语 携带版 教义战争

白骑士物语 —episode.portable— ドグマ・ウォーズ

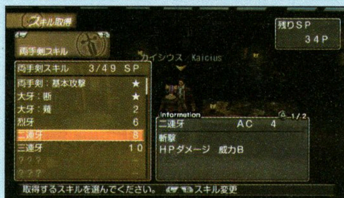
推荐度 5

SCEJ	RPG	2011年2月3日	日版
1～4人	4980日元		12岁以上
备注：无			



《白骑士物语》原本是Level-5公司在PS3平台推出的一款RPG，类似网络游戏的操作界面加上PS3强大的表现力，让这款游戏在玩家群中占据了一定的地位，于是掌机版的《白骑士物语》便顺理成章地推出了。和家用机版一样，本作的战斗方式依旧是采用自定义指令，玩家需要在战前将习得的各种技能或魔法指令按照自己喜欢的顺序进行排列，在正式战斗时就需要依靠这些指令来对敌人发动进攻。游戏是典型的任务制模式，无论是主线剧情的推进还是新技能新魔法的领悟，都需要通过不断完成任务来达成，不过游戏的主线任务数量很少，并且游戏的剧情只和主线任务挂钩，这样一来本作在剧情的描述上就显得比较薄弱。

游戏中共有6种武器供玩家使用，每种武器都有几十种专用技能，这些技能必须通过完成同伴提供的任务后才能从同伴那里领悟到，只有领悟到的技能才能通过消耗SP点数进行学习，而同伴的获得、同伴的能力和同伴所携带的技能都是随机的，想学到强大的技能，刷任务就在所难免了。不过本作在战斗方面的表现实在不尽人意，扭曲的人物造型和劣质的打击感都是让人无法忍受的弊病，而战斗画面整体偏灰以及游戏时的拖慢就更是让人无法忍受，画面偏暗会加速玩家眼睛的疲劳度，而游戏拖慢就像网络延迟那样让人纠结不已，赶工痕迹非常明显。







画面 ■■■□□ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

超时空要塞 三角开拓者

マクロストライアングルフロンティア

推荐度 8

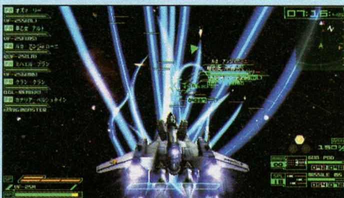
NBGI	ACT	2011年2月3日	日版
1～4人	5229日元		12岁以上
备注：无			



本作是PSP《超时空要塞》改编作品的第三作，在前两作的内容基础上，新增剧场版《超时空要塞 虚空的歌姬》以及《超时空要塞Ⅱ》的故事内容。战斗方面对多目标导弹进行了改进，现在可以同时锁定同一名敌机，而机体的战斗机模式依然有像"《皇牌空战》系列"的操作模式，可以让玩家作出更为复杂的飞行动作。

本作最大的特色在于新增了用来培育角色的学园模式，该模式相当于把过去穿插在战役模式的驾驶员培育独立分离出来，玩家自建角色后会在美星学院与《超时空要塞 边境》以及游戏原创角色们进行校园生活，并以《超时空要塞 边境》的背景展开剧情，在该模式中玩家通过课程学习获得经验，然后用点数提升能力，学习技能。通过约会不但可以提升这些角色的好感度，从而提高学习效果，玩家还可以在其中收集游戏角色们的精美CG。经过一轮模式开放后，玩家在学园模式中不但可以扮演S.M.S的成员，还可以选择加入新统合军或成为一名普通市民，而其中触发的事件也各不相同，此外还有特殊的故事路线，让玩家体验与TV版原作不同的故事发展。学园模式结束后，点数分配完毕的角色还可以在所有战役模式中参战。

此外官方还推出游戏的初回生产限定套装，其中还附赠特典影像UMD以及剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》的电影UMD，视频内容超过200分钟。





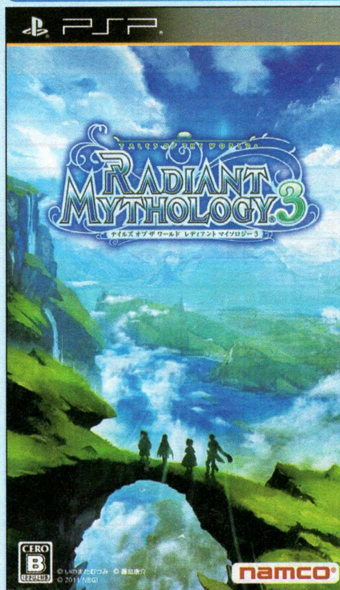


画面 ■■■□□ 音乐 ■■■■■ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

世界传说 光明神话3

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

推荐度 8	NBGI	A・RPG	2011年2月3日	日版
	1～4人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PSP上“《世界传说 光明神话》”系列的最新作，和前两作一样，在游戏中玩家创建的分身将从天而降，同时失去所有的记忆，被卡依诺发现的主角，将加入“《传说》系列”角色们所在的公会，并与他们一起生活、一起接受公会提供的各种委托。相比前作，游戏在各方面都变得更加充实。角色自建部分新增身高以及体重两个项目，身体部分的选择也更为丰富。而系统方面，游戏新增设施锻冶屋，玩家在本作中可以对武器进行强化和合成，制作出独一无二的强力装备。游戏内的迷宫从前两作的第三人称视角变为“《传说》系列”经典的俯视角；战斗方面，本作在极限糟蓄满后不仅可以使用“极限爆发”来强化角色，还可以使用新增的“光明疾驱”系统，在该系统下玩家将可以摆脱“《传说》系列”传统的连击规律，AP招式不再受到“特技→秘技→奥义”的限制，使用术时更无须任何咏唱时间，让玩家体验更为爽快的战斗。新增的角色群依然是看点之一，本作新加入了《心灵传说》和《圣恩传说》等一众主角，而前作尚未登场的作品角色亦在本作中加入，对FANS而言绝对是充满吸引力的“传说大杂烩”。另外本作还加入了存档继承要素，玩家的记忆棒中只要保存有《世界传说 光明神话1·2》、《幻想传说 换装迷宫X》的存档，在游戏中就能开启特别的道具和特殊任务。







画面 ●●●●○　音乐 ●●●○○　系统 ●●●●○　耐玩度 ●●●●○

学园天堂 再来一碗

学园ヘヴン おかわりっ!

推荐度 7	Prototype	AVG	2011年2月10日	日版
	1人	4830日元		15岁以上
	备注：无			



《学园天堂》原本是PC平台的女性向BL游戏，游戏发售后受到广大女性玩家的喜爱，同时该作品也在动画、漫画、小说等多领域发展起来。作为续篇的本作在追加了短片小说的情节后登陆PSP平台，游戏讲述本篇数个月之后的故事，讲述了主人公伊藤启太围绕着一颗戒指，在学院内引起骚动的故事。玩家可以体验到与10位各具魅力的男子进行恋爱的全过程，每位角色通关后追加的短篇小说，能够让玩家清楚地了解之后的故事。本作还搭载了各种迷你游戏，安装快速读取、保存游戏中壁纸等丰富机能，不但加快了游戏节奏，更能让玩家在游戏中能获得更多的乐趣。



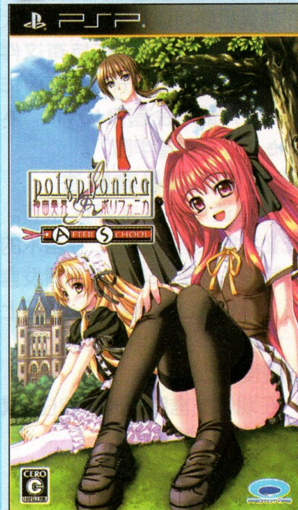


画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

神曲奏界 放学后

神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール

推荐度 6	Prototype	AVG	2011年2月17日	日版
	1人	2940日元		15岁以上
	备注：无			



本作是PC平台的人气电子小说《神曲奏界》后续作品的移植版，PS2和PSP平台均有移植。游戏讲述的是《神曲奏界0～4话完全版》之后的故事，在和“叹息的异邦人”战斗结束后，主人公一行迎来了和平的日子，本作带给玩家的就是日常的校园生活。这次的移植版不但追加了特殊事件的新图片，而且还将所有角色的语音都补全了，全部角色都将全语音演出，部分角色更是换上了大牌声优，除此之外PSP版和PS2版都还有各自的独特要素，PSP版除了强化了记录的读取速度让游戏变得更顺畅外，还追加了新的CG，更可以将游戏中的所有CG图片当做壁纸来使用。





画面 ●●●○○　系统 ●●○○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○



口若悬河 希望学园与绝望高中生

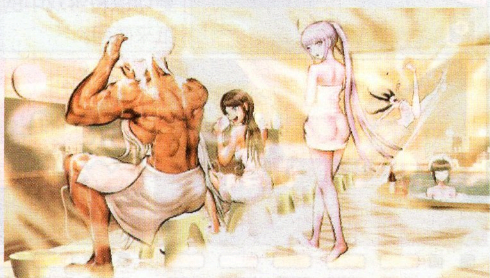
日版 游戏原名 ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生

●快速增加好感度

由于游戏几乎在每个章节都会有角色死亡，因此正常情况下在一周目收齐全技能是不可能的。但是使用这条秘技可以让玩家能够在短时间内完美收集所有技能，没有进行二周目的必要。

操作顺序为：读取玩家目前最大进度存档1（最好是章节完结的系统提示存档）→选择目标角色仍然存活的章节→进入自由时间，与目标角色见面，增加好感度→自由时间结束后保存存档2→读取存档2→选择目标角色仍然存活的章节……

之所以可以这样操作，是因为游戏中角色的好感度是保存在系统存档中的，只会记录下游戏当前存档的最大好感度。注意在自由时间结束后的保存不要覆盖之前第一次读取的存档。虽然好感度与奖章会继承，但玩家玩到一半的进度则会被覆盖掉，所以建议另开一个存档专门用来刷好感度。当好感度刷好后，选择之前中断的章节继续玩下去就好了。所以其实通关记录是最好的。



●男人的浪漫

第三章之前，在小卖部的抽奖机里抽到了礼品“男のロマン”的话，适时就会触发隐藏情节。一群男人去偷窥澡堂……这也是收集要素的一项，所以大家应该以绅士的姿态去完成这项任务。如果已经错过的玩家也不用沮丧，结合上一条秘技我们就可以轻松回收了。

●隐藏结局

通关一次之后，读取通关存档在抽奖机处可以几率抽出打开大门的红色遥控开关。在持有这件道具的情况下，EXTRA的MOVIE GALLERY最后会追加MOVIE“みんなさよなら绝望学园”。

●学级裁判简易攻略法

主要适用于流水辩论环节。首先让大家发言一圈后，在苗木的独白阶段，按下SELECT观看发言履历，所有人的发言都会记载在上面，weak point也会显示出来，可以慢慢进行推理。

在观看发言履历时，按住L或R可以快速浏览。

●退回主题菜单

游戏中虽然没有退回主题菜单的选项，但只要提取存档就可以退回去了。虽然这是个很简单的手法，但很多人照样不会注意到。

●全技能习得方式

NO	名称	SP	适用部分	效果	与相关角色对话次数
1	注目の发言力	2	学级裁判	发言力最大值+2	石丸清多夏（1回）
2	羡望の发言力	4	学级裁判	发言力最大值+5	十神白夜（3回）
3	拔群の集中力	2	学级裁判	集中力最大值+2	朝日奈葵（4回）
4	胁威の集中力	4	学级裁判	集中力最大值+5	塞蕾丝（5回）
5	长考	3	学级裁判	各环节时间限制加长	叶隐康比吕（1回）
6	カリスマ	5	学级裁判	发言力回复量增加	江岛盾子（3回）
7	冷静沉着	2	流水议论、灵光拼字	光标的摇晃变小	十神白夜（1回）
8	明镜止水	3	流水议论、灵光拼字	光标完全不摇晃	大神樱（4回）
9	シフトダウン	1	流水议论、灵光拼字	光标移动速度变慢	大和田纹土（2回）
10	シフトアップ	1	流水议论、灵光拼字	光标移动速度变快	大和田纹土（3回）
11	豪腕	3	流水议论、机枪辩论的致命一击	发射的言弹速度上升	桑田怜恩（1回）
12	トリガーハッピー	3	流水议论、机枪辩论	发射言弹后，下一发言弹的装填时间变短	ジェノサイダー翔（1回）
13	水晶玉占い	5	流水议论、机枪辩论的致命一击	言弹装填量在3发以上时，自动将装弹量限制在3发	叶隐康比吕（4回）
14	チートコード	2	流水议论	消音即使打在发言上也不会减少时间	不二咲千寻（4回）
15	アルゴリズム	2	流水议论	记忆言弹的速度上升	不二咲千寻（2回）
16	动体视力	2	流水议论	精神集中时，光标自动对准对手发言中的weak point	桑田怜恩（3回）
17	钢の忍耐	3	学级裁判	出错的时候，发言力损伤减少	石丸清多夏（3回）
18	右脑解放	5	流水议论、灵光拼字、机枪辩论	精神集中与狂热时间中，集中力减少速度下降	雾切响子（4回）
19	妄想	5	流水议论、灵光拼字、机枪辩论	精神集中与狂热时间中，发言力随时间缓缓回复	山田一二三（4回）
20	丹田呼吸法	4	流水议论、灵光拼字、机枪辩论	集中力回复速度上升	大神樱（2回）
21	美声	3	机枪辩论	破坏对手发言时，给对手的伤害增加	舞园沙耶香（1回）
22	ボキャブラリー	4	机枪辩论	增加弹数	腐川冬子（1回）
23	两手利き	4	机枪辩论	一次操作可以锁定两个发言	朝日奈葵（6回）
24	クラフトワーク	4	机枪辩论	一次装弹可以补给两发言弹	山田一二三（1回）
25	トランス	4	机枪辩论	可以以较少的COMBO数提升节奏	江岛盾子（2回）
26	观察眼	–	学园生活	按△键表示出可以调查的部分	雾切响子（1回）
27	ランニング	–	学园生活	按住×键可以奔跑	朝日奈葵（1回）
28	レイズ	–	学园生活	发现或获得奖章时，能够得到多余的量	塞蕾丝（3回）

●学级裁判推荐技能

羡望の发言力：从十神白夜处习得。发言力+5。有了这个以后基本上没可能GAME OVER。

胁威の集中力：从塞蕾丝处习得。精神力+5。推荐尽早习得，对于精神集中延长很有帮助。

冷静沉着：从十神白夜处习得。可以抑制光标的抖动。与他交谈一次就可以获得所以游戏一开始就去习得为好。

右脑解放：从雾切响子处习得。精神力消耗速度减慢。这个技能对于游戏中盘之后的“机枪辩论”环节有莫大的帮助。

丹田呼吸法：从大神樱处习得。精神力回复速度加快。这个技能对于游戏中盘之后的“机枪辩论”环节有莫大的帮助。

美声：从舞园沙耶香处习得。“机枪辩论”中对对手造成的伤害上升。累积起来的额外伤害不容轻视。

ボキャブラリー：从腐川冬子处习得。“机枪辩论”中装弹数上限变为10发。这个技能对于游戏中盘之后的“机枪辩论”环节有莫大的帮助。

两手利き：从朝日奈葵处习得。“机枪辩论”中一次可以锁定两个目标。虽然优势极大，但要与朝日奈葵发生6次剧情才能习得，过程比较漫长。

クラフトワーク：从山田一二三处习得。“机枪辩论”中一次可以装填两发言弹。与他交谈一次就可以获得。

光明之心

日版 **游戏原名** シャイニング・ハーツ

●决战！光明史莱姆！

在暗剑岛右下角有个名为シャンバラ岛的小岛。调查岛上的墓碑可以与游戏中最强的敌人——光明史莱姆战斗。这个BOSS虽然HP不多，但物防与魔防超高，会使用全体攻击的光、暗、雷三种魔法，平均对我方成员造成900以上的伤害。另外它的物理攻击会对单人造成700左右的伤害，并附加后退与石化的效果。想要赢过这个敌人，有几点是必须做到的。

1.全员的HP至少在1000以上，能够耐得住一次全体魔法的攻击。大概队伍平均等级在40左右就比较稳当了。

2.要备有足够的毒卷和女神之泪。这个BOSS虽然防御超高，但它有一个致命的弱点，那就是它吃毒状态！每回合毒一次可以搞掉600血！

3.队伍中一定要有会全回复和降低对方魔力的角色，这样可以保证存活率。

推荐队伍中要有梅尔缇，她的必杀技“しもべガード”可以在4个回合内让自己无伤，且梅尔缇可以复活角色并自带毒与降魔力的魔法。如果女主角不是艾亚丽的话，露菲娜就是奶妈的最好人选，啥事不用干，每回合一次必杀技“女神の微笑み”就行。女主角可以负责在后排扔道具，男主角在前排用必杀技V字斩磨血。第一回合非常重要，理想的状况是我方给BOSS降魔施毒成功，然后坚持到底就行了。如果降魔力失败，则梅尔缇需要发动必杀技“しもべガード”，保证自己存活的可能性。露菲娜如果不慎被秒杀，则需要梅尔缇使用女神之泪来救活。坚持下去，胜利一定会到手。

●露菲娜公主不理我！

也许有的玩家遇到过这样的情况：在进行露菲娜的支线任务时，带上烤好的面包前往王城却无法触发剧情。其实这是因为该玩家接受了拉古纳斯的支线任务“天使の镇魂歌（レクイエム）”尚未完成，不知为何该任务会在任务表中消失，因此难以发现。解决方案是带上“想い出のブリオッシュ”前往王城先清理掉这个任务，然后再次进入王城就能触发露菲娜的剧情了。



●密码下载道具

在本辑的“研究中心”也有提到过，在教会中输入一定的密码，就可以获得特殊的面包。当然实际上官方目前放出的密码能获得的不止是面包，在这里放出目前所有的密码给大家参考。

密码	道具
EJUKRVSL	しまパン×5
EQFFGMYP	ファミ通パン×5
FKPZWJZB	さとりのキャンディー×5
LQVMFVRR	げんきのキャンディー×5
NMKXBWSZ	クリスタルエッグex（虹）
RDNQWEAZ	B's-LOGパン×5
TVSDVBNZ	かがみもちパン×5
UDHJJMRT	クリスマスツリーパン×5

●序盘的赚钱术

由于序盘无法烤出★4以上的面包，资金会非常紧缺。此时就要依靠可以大量获得的うずまき贝，卖商店一个100G，在序盘来说算是相当可靠的资金来源了。

●低等级击倒ベヒモス

已经通关的玩家应该对夏昼岛火山深处的牛头怪ベヒモス有着深刻的印象吧，血多皮厚高攻算是非常难缠。但其实就算队伍平均等级只有20左右都能打倒它。队伍中要有阿米尔、萝娜和露菲娜（回复与复活），如果女主角没有选择阿米尔的话，就要等到28级以后用梅尔缇代替。

ベヒモス登场时会出现在后列，前列是两只狼。首先让前列的主人公与萝娜进行防御，然后让阿米尔用魔法将两只狼石化，然后再以萝娜的魔法使其中毒。如果主人公的攻击力超过了100，也可以让阿米尔给主人公加上“アタック”提升攻击力，再进行攻击。整个阶段都无视ベヒモス。

收拾掉两只狼后，ベヒモス来到前排。同样前卫防御，待阿米尔将其石化后，配上萝娜的毒就行了。之后就一直重复这个步骤。

●将装备变为面包

当艾亚丽LV17与拉古纳斯LV26时，能够学到将装备变为面包的魔法“エンブレッド”。根据不同的装备，变出的面包种类也不同，面包的等级则由装备的等级决定。但是，由于魔法变出的面包并非“烤出的”面包，所以不会记载在图鉴上。以下是所有装备变换面包的列表。

装备	面包
剑	フワンスパン
刀	カリコリパン
双剑	かにパン
ナイフ	おさかなパン
グローブ	ジャムパン
ハンマー	ガーリックフランス
弓	シャンピニオン
铳	チョココルネ
矢筒	フィッシュエッグバーガー
ロッド	タマゴブレッド
ワンド	药草パン

装备	面包
魔道书（武器）	イチゴデニッシュ
竖琴	中华馒头
香水瓶	酒まん
怪盗カード	おさかなのパイ
ブーメラン	フーガス
魔法の矢	ツイスト
头防具	たい焼き（あんこ）
体防具	たい焼き（カスタード）
盾	ミートピザ
魔道书（防具）	デニッシュ
アクセサリ（マント）	シーフードピザ
アクセサリ（首饰り）	カンパーニュ

其中由头部、身体防具变换而来的たい焼き（正常情况下获得时间很晚），和ナイフ变换而来おさかなパン（材料容易耗尽）特别有用。用来增加萝娜与小梅的好感度非常理想，可以多加运用。

核石之王

日版 **游戏原名** LORD of ARCANA

●双手剑的冲刺斩变化

双手剑的冲刺斩在通常情况下，是前滚之后进行斩击的动作。这里先锁定一个敌人，在向其靠近的过程中，拉住滑杆的左右（或是左上、右上）方向进行跑动攻击，冲刺斩的动作会变化为滑行的斩击。因为可以随意向左右移动进行攻击，所以算是好用的招式（威力没有变化）。但是要注意，如果滑杆输入的方向与锁定的敌人所在方向相反则无法发动，要点是在于一边跑向敌人一边拉住左右方向。

另外片手剑也能用相同的方法改变攻击动作。

●大幅提高双手武器的攻击力

首先将双手武器的等级提升到可以使用蓄力技的等级，然后装备究极召唤卡进入战斗，将魔力槽蓄满，使其可以随时进行究极召唤。

在战斗中，将蓄力技蓄到最大，然后发动究极召唤，接着再以回避行动取消究极召唤，结果就能造成武器的威力大幅上升。

另外如果没有带上究极召唤卡，也可以在蓄力到最大的时候，故意承受敌人吹飞、崩溃之类会取消蓄力动作的攻击（突进、冲击波、魔法之类），之后攻击力也会上升。

该效果在战斗中再次使用技能就会被解除，另外使用终结技也会将其解除。

●轻松提升魔法熟练度

事前准备：道具带上回复系道具，如果有魔力结晶更好；武器装备双手剑（尽量选低攻击力的），防具选物防最高的；宝石装上“咏唱无视”、“マナの导き”与“オートヒーリング”，其余随意；究极召唤卡带上“グレンデル”或是“バハムート”；战斗技能选择“罗刹”；任务选择chapter10“美しき兽を倒せ！”，与那里的“ゴブリンハガー”交战。

战斗中只需要不断进行攻击。因为ゴブリンハガー的攻击次数很少，而我方的攻击只能对其造成1的伤害。发动“罗刹”之后魔力槽的蓄积速度会加快所以推荐发动。然后一边攻击一边发动魔法，这样魔法熟练度就上升得很快。不过要随时注意战斗时间，看准时间发动究极召唤，大概1～2下就能将其击倒，可不要因为打起瘾而超出战斗时间。另外这个方法还可以顺便提升武器熟练度。

但是该秘技有个缺点，就是在使用火与雷的攻击性魔法时，由于魔法熟练度上升使得威力提高，会很快将敌人杀死，所以要选用低等级的魔法卡。



GAMERS GUIDE
2011年春季大作推荐

统计时段
2011年3月
～
2011年5月

游戏名一览

异说 012 最终幻想
三国志Ⅸ 威力加强版
古典迷宫X2
凉宫春日的追想
最终幻想Ⅳ 完全收藏
Persona2 罪
第2次超级机器人大战Z 破界篇
猛虎！高校暴力教师
啪嗒嘭3
最后的约定物语
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争
纸盒战机

导读

期待度以游戏的系列口碑、售前情报为基准，部分旧作的移植版则参考了原作素质和新增要素，个别已发售、但值得推荐的大作无编辑的"个人期待"项。一些游戏的官方封面图尚未确定，以"封面待定"表示。

期待度 S 备受期待，值得所有PSP玩家一试
期待度 A 素质优秀，是该类型游戏中不可多得的佳作
期待度 B 素质良好，有个性化的闪光点

推荐年龄图标注释

CERO A 全年龄推荐
CERO B 推荐12岁以上
CERO C 推荐15岁以上
CERO D 推荐17岁以上
CERO Z 推荐18岁以上
教育用软件

异说 012 最终幻想（ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー）

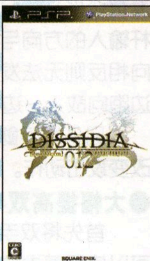
预定2011年3月3日

◆Square Enix◆FTG
◆6090日元



期待度 A





内容：作为《异说》的续作，本作追加"《FF》系列"的大量人气角色，他们分为秩序和混沌双方势力，发挥各自的特技打败对方，从永无休止的战斗轮回中解脱，返回各自的世界。

魅力点：华丽的画面和系统，全新的RPG式故事模式，追加闪电、尤娜、凯因等人气角色，援护系统让战斗更富变化和战略性。

个人期待：希望故事模式的地图要素能够很丰富，收集要素能多而不繁。另外试玩版的教学系统不算很体贴，正式版应该做出强化。

三国志Ⅸ 威力加强版（三国志Ⅸ with パワーアップキット）

预定2011年3月10日

◆Koei Tecmo Games
◆SLG◆6090日元



期待度 B





内容：本作移植自2004年于PS2平台发售的同名游戏，9代重新回归了系列传统的君主制，并沿用了前作中的武将育成系统。本作共收录了20个剧本，除了PK版特有的编辑机能外，游戏还追加了更高的EX HARD难度供玩家挑战。

魅力点：系列首次以一张完整的大地图展现大陆的全貌，政、战一体化的基本系统上引入了士兵拔擢、势力统合、都市兵法等全新要素。

个人期待：强调剧情、目标挑战的故事模式还设有分支路线，相信在耐玩度方面有所保证，而其中包含的假想剧本也很值得期待。

古典迷宫X2（クラシックダンジョンX2）

预定2011年3月24日

◆日本一Software
◆A・RPG◆日版



期待度 A



封面待定

内容：高自由度A·RPG《古典迷宫 扶翼魔装阵》的续作，游戏的特色在于魔装阵系统，玩家可通过不同的道具和角色搭配来打造出丰富多彩的魔装阵，挑战各种各样的迷宫。游戏除了沿袭了前作的高自由度外，还在内容以及系统上作文章，使耐玩度大大增强。

魅力点：正如标题的"X2"所示，游戏内容是前作的两倍，不仅职业从前作的5种增加到了10种，魔装阵种类也从原来的100多种增加到了200种以上。

个人期待：如果觉得光是前面所说新增内容还不够过瘾，那强化的随机迷宫以及三途宫将会满足每位喜欢"自虐"玩家，需要投入大量的时间。

凉宫春日的追想（凉宫ハルヒの追想）

预定2011年3月24日

◆NBGI◆AVG
◆6279日元



期待度 B



封面待定

内容：本作的剧情紧接在剧场版《消失》后，阿虚被卷入异常事件，要在数个平行宇宙间度过两天的北高祭生活。游戏分歧点很多，而玩家的目的则是寻找散落在各处的次元书签，修正世界纷扰交错的因果律。

魅力点：角色方面是平行宇宙间各人物的造型和性格变化以及成年版的朝比奈，穿越的剧情和多分歧结局。

个人期待：当然要先很庸俗地期待一下女性角色们的表演，另外次元书签的收集别太过绕人，否则剧情就更难理解了。

预定2011年3月24日

最终幻想IV 完全收藏（ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション）



◆Square Enix◆RPG
◆5980日元
期待度 A

内容：本作收录了《最终幻想IV》及其外传《月之归还》两部作品，玩家将分别扮演父子两代人，体验同伴们聚首别离的动人剧情。游戏采用了系列经典的ATB战斗系统，还加入了两部作品间的衔接剧情。
魅力点：保留了漂亮的点阵风格，画面大幅优化，《月之归还》也是第一次以单本软件的形式销售。剧情虽古朴但极易打动人心。
个人期待：首次接触《月之归还》自然很期待其剧情，连携技“BAND”也希望可以简单实用。召唤兽的魄力不妨也提高一下。

预定2011年4月14日

第2次超级机器人大战Z 破界篇（第2次スーパーロボット大战Z 破界篇）



◆NBGI◆S・RPG
◆7329日元
期待度 S

内容：以集结各人气机器人ACG作品为卖点的S·RPG“《超级机器人大战》系列”的最新作，本作是PS2平台《超级机器人大战Z》的续篇，由两部作品构成，《破界篇》是其中的第一部，收录了《机动战士高达00》、《天元突破》等系列首次登场的作品。
魅力点：《机战Z》的故事延续以及新的作品交错将会是游戏的一大看点。另外游戏画面在保留了PS2《机战Z》水准的同时，机师们也是全语音参战。
个人期待：只有一个主角稍显遗憾，希望能像“《机战α》系列”一样，前作的主角能够作为客串作色登场，并解明剧情中遗留的一些疑问。

预定2011年4月28日

啪嗒嘭3（パタポン3）



◆SCEJ◆RPG
◆日版
期待度 A

内容：“《啪嗒嘭》系列”的最新作，以音乐节奏控制啪嗒嘭们进行战斗是游戏的最大特色，而本作加入大量的角色成长要素后，类型也从原来的MUG变成了RPG。在本作中玩家玩家扮演的不再是过去的啪嗒嘭之神，而是其化身——啪嗒嘭英雄，率领着啪嗒嘭们为重新封印邪恶力量而展开救世之旅。
魅力点：从之前两款试玩版已经能够感受到本作的优良素质，游戏战斗变得更为激烈且华丽，而啪嗒嘭的培育要素也使得游戏更加耐玩。
个人期待：这次游戏类型彻底变为了RPG，不过游戏的轴心并没有太大的变化，其实个人希望动作要素更加多一点。

预定2011年5月19日

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争（グングニル -魔枪の军神と英雄战争-）



◆Atlus◆S・RPG
◆6279日元
期待度 A

内容：伽尔甘蒂亚帝国内的民族矛盾由来已久，相比受到皇帝庇护而繁荣昌盛的达尔塔尼亚民族，雷欧尼卡族人民则一直生活在水深火热之中。手持魔枪的抵抗组织战士——玖利欧、达尔塔尼亚的贵族少女——阿丽莎，两人命运般的相遇让历史的车轮发生了转动……
魅力点：本作由Atlus和Sting联手打造，原案企划则是由负责过《尤歌朵拉同盟》和《噩梦骑士》的伊藤真一担当，素质定会有所保障。
个人期待：Sting的作品一向在系统方面有着独到的创意，这次又是该社擅长的战棋类游戏，足以令人关注。

预定2011年4月14日

Persona2 罪（ペルソナ2 罪）



◆Atlus◆RPG
◆6279日元
期待度 A

内容：经历一次延期，《罪》确定了最终发售日。故事的发端是珠间琉市发生的“流言不断化为现实”奇异现象，主人公要与同伴探索异变与自身的真相，召唤各种Persona与恶魔作战。初代角色也会在本作登场。
魅力点：本作剧情堪称系列最佳，界面经过优化，合体技使用起来更加方便。新追加的自由任务系统和Persona养成都很有耐玩度。
个人期待：作为一款复刻作品，本作能够进化的地方已经都做到位了。现在惟一的期待，就是别再来次延期。

预定2011年4月21日

猛虎！高校暴力教师（ガチトラ！ ～暴れん坊教师 in High School～）



◆Spike◆A・AVG
◆5229日元
期待度 B

封面待定

内容：本作是由擅长校园题材的Spike出品的最新系列校园热血作品，讲述的是任侠集团“大神组”三代目若头,同时也是高中教师身分的梶虎男，以独特的方式带领3年D组的全体学生顺利毕业而努力的热血老师的故事。
魅力点：类似《GTO》和《极道鲜师》这类热血老师的题材本身就魅力十足，加上游戏的高自由度和众多名声优加盟，相信能满足各种人群的需求。
个人期待：就目前公布的图片来看，游戏的模式类似“《喧哗番长》系列”，希望正式的游戏能和《喧哗番长》有较大的差异，否则就是换汤不换药的作品了。

预定2011年4月28日

最后的约定物语（最后の约束の物语）



◆Image Epoch
◆RPG◆6279日元
推荐年龄未定
期待度 A

内容：以魔导文明为自豪的王国“尤歌朵拉”遭到了机械帝国“萨维·尚铁”的突然袭击，曾被誉为“理想乡”的国家如今正濒临灭亡。七名“弥赛亚骑士”为了祖国与人民挺身而出，围绕骑士之间的羁绊所订立下的“最后的约定”则是挽救一切的惟一希望。
魅力点：战斗中独特的“敌对心”系统需要玩家时刻对敌人保持警惕，能释放大威力特技的“黄金武器”则是会消耗使用者灵魂的双刃剑。
个人期待：玩家的判断将决定同伴的生死，而角色一旦身亡就无法复生，如果拥有多结局设定的话，剧本方面将会是不错的看点。

预定2011年5月26日

纸盒战机（ダンボール战机）



◆Level-5◆RPG
◆日版
期待度 A

内容：PSP上的一款原创RPG，故事的时间设定在2050年，讲述热爱机器人和模型玩具的13岁少年山野绊，因意外从一位神秘女性收到一款神秘的玩具机器人——LBX AX00，自此绊就彻底迷恋上LBX对战。在游戏中玩家需要收集各种零件,为自己的LBX进行组合改造，然后展开战斗。
魅力点：游戏收录的零件数多达2500种以上，玩家可以创造出自己独有的LBX；而游戏的战斗部分与动作格斗游戏相似，绝对适合喜欢动作游戏的玩家。
个人期待：Level-5的游戏动画一向都是十分精美，而且《纸盒战机》即将推出动画版，希望这部分在PSP中会有更出色的表现。

PSP

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

游戏综合发售表

PlayStation Portable					
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年3月					
3日	异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
3日	驭星者 闪亮的塔科特 银河美少年传说	STAR DRIVER 輝きのタクト 银河美少年传说	NBGI	AVG	5229日元
10日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚— 再閃	NBGI	FTG	售价未定
10日	妖精的尾巴 携带公会2	フェアリーテイル ポータブルギルド2	Konami	ACT	5250日元
10日	三国志Ⅸ 威力加强版	三国志Ⅸ with パワーアップキット	Koei	SLG	6090日元
24日	御姐武戏 特别版	お姉チャンバラSPECIAL	D3 Publisher	ACT	5040日元
24日	最终幻想Ⅳ 完全收藏	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	Square Enix	RPG	5980日元
24日	学园黑塔利亚 携带版	学園ヘタリア Portable	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	AVG	6279日元
24日	你是爱丽丝?	Are you Alice?	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	古典迷宫X2	クラシックダンジョンX2	日本一Software	RPG	4179日元
24日	职业棒球魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	SPG	5981日元
31日	四叶草国的爱丽丝	クローバーの国のアリス	Quin Rose	AVG	5985日元
31日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	TAB	6279日元
31日	苍翼默示录 连续变换Ⅱ	ブレイブルー コンティニュアム シフトⅡ	Arc System Works	FTG	5229日元
2011年4月					
7日	公主前线携带版	プリンセスフロンティアポータブル	Alchemist	AVG	7140日元
7日	地球防卫军 携带版	地球防卫军2 ポータブル	D3 Publisher	ACT	5040日元
14日	第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	NBGI	S·RPG	7329日元
14日	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG	6279日元
14日	秋叶原之旅	アキバズ トリップ	Acquire	ACT	售价未定
21日	SNK街机经典 零	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNK Playmore	ACT	5040日元
21日	猛虎! 高校暴力教师	ガチトラ! ～暴れん坊教師 in High School～	Spike	A·AVG	5229日元
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Image Epoch	RPG	6279日元
28日	啪嗒嘭3	パタポン3	SCEJ	MUG	4980日元
28日	少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人	乙女はお姉さまに恋してる Portable 2人のエルダー	Alchemist	AVG	7329日元
未定	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	AVG	6090日元
2011年5月					
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル —魔槍の軍神と英雄战争	Atlus	S·RPG	6279日元
26日	纸盒战机	ダンボール战机	Level—5	RPG	5980日元
26日	某科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
26日	To Heart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
26日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	6090日元
2011年6月					
23日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Fyryu	RPG	6090日元
未定	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	角川书店	AVG	6090日元
2011年7月					
28日	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S·RPG	6279日元
2011年春					
未定	冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュⅢ 暗黒の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	售价未定
未定	幸运之杖2 沉入时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沈む默示录	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年夏					
未定	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	售价未定
未定	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
未定	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
未定	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	售价未定

喧嘩番長 5

漢の法則

喧嘩番長 5

漢の法則

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

PSP专辑

PSP SPECIAL

VOL.12

业界声音

《寄生前夜 第三个生日》制作人访谈

PSP游戏最强年鉴

特别企划

从PSP看SCE和久多良木健的历史

特稿

保卫掌机王国

上手指南

王国之心 梦中诞生 最终混合版
异世纪传说 携带版
超时空要塞 三角开拓者

典藏攻略

怪物猎人 携带版 3rd
皇家骑士团 命运之轮
战场的女武神3
喧哗番长5 汉之法则
维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言
寄生前夜 第三个生日
白骑士物语 携带版 教义战争
世界传说 光明神话3

DISSIDIA [duodecim] 012 FINAL FANTASY.

游戏剧场

《Persona》剧情小说 雪之女王

ISBN 978-7-89476-598-7



本手册随盘附赠不能单独销售
光盘定价：32元